BREVE HISTORIA de los...

VIKINGOS

VERSIÓN EXTENDIDA

Manuel Velasco

Con nuevos contenidos y un impresionante material fotográfico

Cultura y hazañas de los «demonios del norte», los mejores aventureros, exploradores y mercaderes de su tiempo. Su mitología, costumbres y expansión por la península ibérica, Groenlandia, Normandía e Inglaterra

nowtilus saber

Breve historia de los vikingos

Breve historia de los vikingos

Manuel Velasco

Colección: Breve Historia
www.brevehistoria.com

Título: Breve historia de los vikingos
Autor: © Manuel Velasco

Copyright de la presente edición: © 2012 Ediciones Nowtilus, S.L.
Doña Juana I de Castilla 44, 3º C, 28027 Madrid
www.nowtilus.com

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece pena de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

ISBN-13: 978-84-9967-347-9
Fecha de edición: Mayo 2012

I. La era vikinga
Introducción
Capítulo 1. Siglo VIII
Vikingos granjeros
Los cuernos, sólo para beber
Capítulo 2. Siglo IX
Introducción
Ritos de pasaje: del nacimiento a la muerte
Ampliando horizontes: de Irlanda a Bizancio
Llegan los cristianos
Capítulo 3. Siglo X
Introducción
Guerreros y mercaderes
Una reina vikinga
Skaldir
Capítulo 4. Siglo XI
Introducción
La unificación de Harald Dienteazul
Los últimos vikingos

II. Mitología vikinga
Introducción
Capítulo 5. Valhalla
Introducción
Valkyrjur y Einherjar
Capítulo 6. De hielo y fuego
Introducción
Construyendo el universo
Capítulo 7. Dioses y diosas
Introducción
Odín, el dios chamánico
Thor, el dios popular
Frey, el dios de la fertilidad y la salud
Otros dioses y diosas
Los dioses humanizados
Capítulo 8. Otros seres, otros mundos
Introducción

Gigantes
Enanos
Elfos
Nornas
Valkirias
Loki y sus engendros
Dísir y fylgjur, espíritus guardianes
Fantasmas
Landvættir
Capítulo 9. Otras creencias mágicas
El ser humano
Templos y espacios sagrados
El origen mítico de las runas
Runas mágicas
Galdrar
Los postes de agravio
Seiðr, la magia femenina
Capítulo 10. Ragnarök
Introducción
La muerte de Balder
La batalla final
Un nuevo comienzo
¿Profecía o recuerdo?

III. Periferias
Capítulo 11. Islandia, Groenladia y Vinland
Ingolfur Arnarson, el pionero en Islandia
La colonización de Groenlandia
Los viajes a Vinland
¿Dónde estuvo Vinland?
Capítulo 12. Normandía
Introducción
De vikingos a normandos
Guerra y paz al estilo normando
Italia, Sicilia, Bizancio, las Cruzadas
El historiador oficial
Capítulo 13. Kievan Rus

Introducción
Varegos y rus
Kiev, capital del Kievan Rus
Miklagard/Constantinopla
La dinastía rúrika
Ruskkaya Pravda, las primeras leyes
La Primera crónica rusa o Crónica de Néstor
La ruta del Volga
Búlgaros y jázaros
La Guardia Varega
Runas en su memoria
Las otras rutas
Ibn Fadlan, el cronista persa
Capítulo 14. Vikingos en la península ibérica

IV. El fin de una era
Capítulo 15. Inglaterra, 1066
Introducción
El trono vacío
La batalla de Stamford Bridge
La batalla de Hastings
Capítulo 16. El legado vikingo. Asimilación, transformación, recuperación
Introducción
Islas británicas
Varegos y rus
La recuperación del pasado

V. Cultura popular
Introducción
Recreacionismo
Cine y vídeo
Viking metal
Literatura
Videojuegos, juegos de rol e internet

Apéndices

I. Nombres vikingos
Introducción
Nombres mencionados en las sagas y en las piedras rúnicas
II. Reyes vikingos
Reyes de Noruega
Reyes de Dinamarca
Reyes de Suecia
III. Personajes vikingos curiosos
IV. Lugares de interés. Siguiendo los pasos de los vikingos en la actualidad
En Escandinavia
Fuera de Escandinavia
V. Barcos y navegación
Introducción
Réplicas de barcos vikingos
VI. Cronología de la era vikinga

Bibliografía

I
La era vikinga

El 7 de junio del 793, posiblemente los monjes del monasterio inglés de Lindisfarne viesen una imagen no demasiado distinta a esta. Aquel *strandhögg* (ataque sorpresa, rápido y contundente) es considerado oficialmente como el comienzo de la era vikinga. Romería Vikinga de Catoira, Galicia.

Introducción

Lindisfarne, una isla al noroeste de Inglaterra. Siete de junio del 793, fecha escrita en la historia a sangre y fuego. Los vikingos asaltan el monasterio, lleno de objetos de gran valor y totalmente desprotegido. Comienza oficialmente la «era vikinga».

En este país y en cualquier otro de la cristiandad, las guerras, los robos, los asaltos son cosa frecuente; la vida humana no parece tener demasiado valor. Pero normalmente (aunque no siempre) se respetan los recintos religiosos. Por eso, lo que han hecho los vikingos es algo insólito.

A partir de entonces, una nueva plegaria se escribe en los libros cristianos: «A furare normannorum liberanos Domine» (De la furia de los hombres del norte, libéranos, Señor), que con el tiempo sería la frase más repetida en los textos de historia vikinga. Aquellos pobres monjes seguramente se sintieron víctimas de algo que ya vaticinara muchos siglos antes el profeta Jeremías pensando en vete a saber qué: «Del norte saldrá el mal y caerá sobre todos los habitantes de la tierra». Más tarde, un monje francés resumió sus ideas sobre los vikingos en estos lacónicos términos: «Cohorte siniestra, falange fatal, hueste cruel». Mientras que otro monje, en este caso irlandés y por lo tanto más dicharachero, expresó más o menos lo mismo así:

> Aunque hubiera cien cabezas de hierro forjado sobre un cuello y cien lenguas afiladas, dispuestas, frías y temerarias en cada cabeza y cien voces locuaces, sonoras e incesantes en cada lengua, no podrían narrar o enumerar lo que han sufrido en común todos los irlandeses, hombres y mujeres, laicos y clérigos, viejos y jóvenes, nobles y vasallos, en penurias, heridas y opresión en sus casas a manos de esos valerosos, coléricos y absolutamente paganos pueblos.

Claro que, al otro lado del mapa, Focio, patriarca ortodoxo, haría todo lo posible por superarlo:

> Una nación oscura e insignificante, bárbara y arrogante, súbitamente ha caído sobre nosotros, como una ola del mar, y como un jabalí salvaje ha devorado a los habitantes de esta tierra como si fuera hierba. Los niños fueron arrancados de los pechos de sus madres y sus cuerpos machacados contra las piedras, mientras sus madres eran aniquiladas acabando sobre los cuerpos convulsos de sus hijos. Los ríos se convirtieron en corrientes de sangre y los lagos rebosaban cadáveres.

Después de esto, no es de extrañar que quienes escribieron la historia (los únicos que por entonces sabían escribir) se quedasen con esta única imagen, identificando a todos los nórdicos como vikingos, bárbaros despiadados sedientos de sangre. Pero estas crónicas antivikingas habría que considerarlas más cercanas a los noticiarios sensacionalistas que a los libros de historia. Como ejemplo, las investigaciones arqueológicas llevadas a cabo en el año 2000 en Lindisfarne no mostraron los signos de destrucción que la crónica describía tan trágicamente.

En cualquier caso, tuvieron que pasar siglos para que la arqueología sacase a la luz todo aquello que nos descubrió la faceta «constructiva» de los vikingos, equilibrando así la visión que había perdurado de aquellos «demonios cornudos» caricaturizados hasta lo indecible.

Surgiendo casi de la nada acabaron siendo el gran motor de la Europa periférica (y poco les faltó para que también lo fuesen de América). Tuvieron llamativos y veloces barcos de guerra con cabeza de dragón en la proa, pero también mercantes. Seguramente, estos últimos fueron los que más pudieron verse en su tiempo surcando mares y ríos, difundiendo e intercambiando la cultura y el

comercio.

1

Siglo VIII

Hagamos un viaje en el tiempo…

Supongamos que estamos en Dinamarca, a finales del siglo VIII, concretamente en Jutlandia, la península alargada, plana y pantanosa que apunta hacia el norte.

Ya que podemos elegir, hagamos que esté a punto de celebrarse el *Jól Blót,* la fiesta del solsticio de invierno que marcaba la entrada al nuevo año. Así que cubramos la tierra de nieve y oscurezcamos el cielo. Los campos están desiertos y no sólo por el intenso frío sino porque este día los vikingos están a punto de celebrar una de sus fiestas más queridas.

Busquemos un camino y hagamos que varias personas, bien abrigadas con gruesas capas de lana, cabalguen por él con sus pequeños caballos nórdicos, exhalando todos nubecillas de vaho. Si alguien ha imaginado que llevan cascos con cuernos, que cambie de idea. Esa es una de las cosas falsas que nos ha transmitido la historia sobre los pueblos nórdicos. Sabemos a ciencia cierta que no llevaban cuernos porque se han encontrado miles de tumbas en las que al difunto se le enterraba con todo su «equipo de guerra» y en ninguna de ellas había un solo casco con cuernos. Tampoco todos son muy altos, en términos actuales, a tenor del tamaño de las tumbas. Por otro lado, si alguien se ha imaginado a estos jinetes rubios y de ojos azules, puede cambiarle el color a algunos de ellos, pues de todo había.

Los vikingos procedían básicamente de las regiones costeras (mares, ríos, fiordos, lagos) de lo que actualmente llamamos Escandinavia, siendo una mezcla de protoescandinavos presentes desde la Edad del Bronce, más algunas ramas germánicas, desarrollando una cultura diferenciada a lo largo de los siglos. Fragmento de la Carta Marina de Olao Magno (1539).

No todo acaba ahí: si ellos supieran que nosotros los consideramos vikingos, seguramente se echarían a reír. Estos son daneses y mantienen contactos a través de los estrechos brazos de mar con los noruegos y con los suecos; teniendo en cuenta que todos estos lugares están formados por un número considerable de pequeños reinos, que aún tardarán en estar unificados, seguramente afinarían bastante con los gentilicios, llegando a conocerse por nombres de tribus o clanes.

Entonces, ¿por qué los llamamos vikingos? Este pueblo nórdico ha pasado a la historia sobre todo por las crónicas que escribieron los monjes que sobrevivieron a los asaltos llevados a cabo en Inglaterra, Irlanda o Francia. Aquellos que se dedicaban al pillaje, el robo y el incendio sí eran vikingos. Podían proceder de cualquiera de las tierras nórdicas, pero la denominación de vikingo era sólo para los que participaban en una de aquellas expediciones. El resto del tiempo vivían en granjas como la que vamos a visitar.

Allí, básicamente, cuidaban de sus cultivos y de su ganado, aunque también había artesanos de todo tipo que fabricaban herramientas, muebles, armas, utensilios, adornos, barcos… Todo esto lo

harán tanto para uso propio como para intercambiar por los mercados donde solían ir a comerciar. Porque este pueblo, al que la historia durante siglos ha tildado de bárbaro, fue el que abrió y mantuvo una de las rutas comerciales más grandes de su tiempo, que llegaba desde Groenlandia hasta Constantinopla, fundando de paso ciudades y estados, consiguiendo algo similar a lo que en la antigüedad hiciesen fenicios, griegos y romanos en el Mediterráneo.

Aunque los antiguos nórdicos tuvieran un idioma común y similares costumbres, es poco probable que utilizasen una denominación que les designase a todos ellos. No, desde luego, vikingos.

Pero sigamos a la comitiva de jinetes hacia su destino: la granja de Thorsteinn, *jarl* o jefe territorial de esa región, que será su anfitrión en este *Jól Blót.* Pero ese no es el único motivo de esta visita. Uno de los jinetes es un joven llamado Ragnar, hijo del rey Sigurd Ring, que dará mucho que hablar en el futuro. Aunque es valiente y está soportando bien el largo viaje bajo la inclemencia del tiempo, en su rostro se aprecia cierta preocupación. Su vida va a dar un cambio importante. Como es costumbre entre muchas familias de vikingos, sobre todo los que gozan de cierta prosperidad y mantienen lazos de amistad con otros como ellos, los niños se van a pasar una larga temporada, a veces varios años seguidos, a otra granja, donde una familia amiga se encargará de completar su educación. Además de posibles envidias familiares, unos padres tienden a ser demasiado tolerantes y otros demasiado exigentes, ambas cosas pueden llegar a ser igual de malas cuando un joven se tiene que preparar para un tipo de vida en el que continuamente tendrá que poner a prueba sus aptitudes para la supervivencia.

En la granja de Thorsteinn no verá ninguna condescendencia por ser hijo de quien es, ya que justamente por eso tendrá que estar preparado para solucionar todo tipo de problemas y demostrar en todo momento que posee eso que los nórdicos llaman *hamindja,* la protección de los dioses, que nosotros podríamos llamar buena suerte, y para eso es preciso tener una gran dosis de valor, coraje y audacia. Los dioses vikingos no protegen a los débiles y de la forma en que cada uno reaccione ante los problemas que surjan en su vida dependerá su buena fama, que es lo más importante tanto en el presente como en el futuro. Como dice el *Hávamál,* una especie de «libro de la sabiduría» atribuido

al dios Odín: «Tú morirás igualmente, pero hay algo que siempre perdurará: la reputación del difunto».

Cuando llegue el momento, Ragnar no defraudará a nadie. Ahora tiene doce años, pero tan sólo le faltan dos para que su padre le entregue su mejor barco, lo ponga al mando de sus mejores hombres y, a la manera de un violento rito iniciático, comience a hacerse un lugar en el mundo como vikingo.

VIKINGOS GRANJEROS

Llegan a la granja y reciben la bienvenida de Thorsteinn, que ya tiene cierta edad, pero es alto, de torso robusto y con su melena aún rubia y la barba trenzada viene a ser el prototipo de vikingo que nos ha legado, no siempre adecuadamente, la historia. Es un personaje importante. Su fama es bien conocida entre los daneses, sobre todo desde que participase junto a unos amigos noruegos en el asalto a la isla inglesa de Lindisfarne, tras el cual toda la cristiandad supo de la existencia de aquellos fieros demonios.

Lo de Lindisfarne no fue su primera participación como vikingo, ya que había dejado su huella en algunas poblaciones costeras del mar Báltico y de Frisia (ahora, Países Bajos). Algunas de ellas las hizo con su rey, Sigurd Ring, al que llegó a salvar la vida y con el que hizo un «hermanamiento de sangre». Así consiguió la mayor parte de su riqueza y, tan importante o más que eso, buena fama entre los suyos.

Ya tiene casi cincuenta años, lo que le convierte prácticamente en un anciano, pues pocos son los vikingos que llegan a sobrepasar la cuarentena. Aun así, mantiene su fuerza y su mirada altiva y brillante. Aunque ya ha abandonado el espíritu aventurero que le llevó a combatir guerras junto a su rey o asaltos vikingos a lo largo de cuatro mares, aún sueña con morir con la espada en la mano.

Todo llegará. Pero el hecho de haber alcanzado esa edad y en ese estado de salud es ya en sí toda una proeza, fruto de su fuerza y su inteligencia; también de haber tomado decisiones acertadas en los momentos más comprometidos y de haber sido tan generoso con sus amigos como despiadado con sus enemigos. Pero ningún vikingo aspira a morir de vejez, arrastrando achaques o enfermedades. A quien acaba así se le llama «muerto sobre la paja», como si fuera una vaca en el establo. No es una metáfora muy amable, ya que da a entender que quien así termina es de una categoría inferior, contradiciendo las ideas de otras latitudes según las cuales la muerte iguala a todos. En esa época, cualquier buen vikingo aspira a morir combatiendo con un enemigo digno y llegar al Valhalla y allí esperar la llegada del Ragnarök, el fin de los tiempos.

Hubo muchos tipos de casas en la era vikinga, dependiendo de la altitud y la disponibilidad de madera. La casa de Thorsteinn podría ser como esta réplica: rectangular, con cimientos de piedra, paredes de tablones y techo de tablillas de madera. Otras podían ser de adobe, piedra o cañizo entrelazado y con techo de paja. Casa reconstruida en Fyrkat, Dinamarca.

El joven Ragnar echa un vistazo y comprueba que la prosperidad y la buena fama de que goza el que hará las funciones de padrino es tal como le habían dicho. Cuenta una docena de edificios, dos más que en su propia granja, y todo está bien cuidado, señal de que hay mucha gente para trabajar y, sobre todo, que están bien supervisados por el jefe y su esposa. Ya tendrá tiempo de conocer cada una de las estancias, pero de momento Thorsteinn lo invita al edificio principal: la *skali (*casa larga). Hubo muchos tipos de casas en los tiempos vikingos, pero esta tendrá la estructura más común en las regiones donde abundaban los árboles (más tarde, en Islandia y Groenlandia, al no haber bosques, las casas se harán con piedra y turba). El edificio es amplio, con el techo muy alto en forma de quilla de barco invertida; allí habitan cuarenta personas: Thorsteinn, sus tres esposas y sus diez hijos, y otras familias con las que guardan vínculos de parentesco.

También hay cinco esclavos *(thralls),* capturados como botín de guerra, que realizan las tareas más pesadas de la granja. Disponen de una cabaña aparte para ellos, pero están desprovistos de cualquier derecho. La mayoría de los esclavos en las granjas vikingas provenían de su compra en algún mercado, pero también podían ser otros nórdicos que no podían pagar sus deudas, por lo que tenían que trabajar para sus deudores; en ambos casos podrían llegar a comprar su libertad. Cuando esto ocurría, se hacía una fiesta *(frelsisol)* en la que el esclavo servía cerveza por última vez a su señor y se sacrificaba un cordero. El *leysingi* (nuevo hombre libre), si no contaba con otros recursos, podría quedarse en la granja.

En las inmediaciones de la granja, separadas por algunos pequeños terrenos de cultivo y los pastizales, hay otras tres familias de hombres libres *(karls)* a los que Thorsteinn, que es un *odalsbondi* (propietario de tierras de carácter hereditario), cedió parte de sus tierras a cambio de su lealtad y su ayuda incondicional siempre que fuese necesario.

Entremos en la casa principal. Tal vez el olor nos resulte un tanto fuerte. No hay demasiada

ventilación: sólo la que proporciona la puerta y un agujero en el techo, por donde escapa el humo. También están las lámparas, normalmente de sebo de ballena, que atufan lo suyo. Sin embargo, no hay «olor a humanidad», ya que los sábados (*vatdagr,* 'día de lavado') se asean todos y se lavan las ropas, prácticas que en muchos lugares del resto de Europa se hacían sólo dos veces al año: en primavera y en otoño, anticipándose a las épocas de calor y frío. En la Europa cristiana no se ve con buenos ojos el aseo cotidiano; algún tiempo más tarde, la Iglesia recriminaría a los cruzados haber adoptado perniciosas costumbres musulmanas, entre ellas bañarse a menudo.

HÁBITOS HIGIÉNICOS

El cronista inglés John de Wallingford dejó escrito que los daneses (así les llamaban los ingleses, aunque fuesen nórdicos de otro país) «se bañan todos los sábados, se peinan todos los días y se cambian de ropa a menudo». Pero todo esto lo describía como algo tan asombroso como negativo, pues, según él, lo hacían «para conquistar la castidad de las inglesas y procurarse como amantes a las hijas de los nobles». Puede que también lo hiciesen para conquistar el corazón de las damas inglesas, pero en cualquier caso eran costumbres ya practicadas de manera habitual, aunque tal vez no guardasen unas formas muy refinadas, tal como lo describió el embajador persa Ibn Fadlan cuando vió que todos se lavaban en la misma agua de una palangana.

Sigamos con la casa: tiene un hogar central alargado y rodeado de piedras. Sobre el fuego cuelgan varios calderos; también hay unas parrillas y un espetón, para según qué tipo de comida. Las mujeres están realizando todo tipo de actividades: amasan el pan, cortan verduras, preparan los platos, las cucharas de madera (cada persona lleva encima su propio cuchillo y los tenedores aún no se han inventado) y los cuernos para beber.

Como Thorsteinn es muy rico, puede permitirse el lujo de tener también algunas copas de cristal que llegaron hasta sus manos tras atravesar media Europa de mercado en mercado e incluso algunos cálices fruto de sus saqueos por territorios cristianos.

Los cuernos de los animales se reutilizaban como recipientes para beber. Los más lujosos podían estar engastados en plata y piedras preciosas y disponer de un soporte metálico. Nunca se usaron en los cascos.

En las paredes, a modo de adornos, hay varios tapices, además de armas y escudos; algunos son trofeos de guerra conquistados a algún enemigo de especial relevancia, incluso espadas melladas o escudos partidos con manchas de sangre. A lo largo de los laterales hay unas plataformas de madera cubiertas con pieles o mantas de lana. Son camas de noche y asientos de día. No hay dormitorios separados (tampoco el sentido de intimidad que entendemos hoy en día, ya que no existía una vida privada distinta a la pública). Cada familia guarda sus pertenencias en arcones que pueden cerrarse; las llaves cuelgan de los broches (no hay botones y ojales) que unen los tirantes al vestido de las mujeres, pues ellas son quienes detentan la responsabilidad sobre las propiedades de cada familia. También a ellas pertenecen los distintos telares, con los que hacen todas las prendas de lana y lino que necesitan para los miembros de su comunidad. Como la ropa no tiene bolsillos, todo lo que ellos y ellas pueden necesitar en su quehacer cotidiano lo llevan colgado del cinturón.

Al no tener bolsillos las prendas de vestir, los objetos de uso corriente los llevaban colgando del cinturón. Fyrkat, Dinamarca.

Pero no será este edificio donde se celebre el *Jól Blót,* ya que Thorsteinn dispone de un salón especial para los grandes banquetes, cosa que ocurre bastante a menudo, ya que es la mejor manera de mantener su buena fama, sobre todo ahora que ya lleva varias temporadas sin «salir de vikingo» ni participar en ninguna guerra. Aun así, mantiene a su servicio a una docena de buenos guerreros que le siguen incondicionalmente y que están dispuestos a dar la vida por él en cualquier momento. Este salón sirve de residencia de este pequeño ejército durante los inactivos meses de invierno.

Ingólfur Arnarson y su hermanastro Hjörleifur recogiendo las pilastras que echaron al mar cuando se aproximaban a la costa de Islandia. El lugar donde las encontraron sería el primer asentamiento en la isla: Reykjavík.

Thorsteinn, como jefe de la granja, dispone de un pequeño lujo en reconocimiento a su autoridad. Es el sitial, un sillón sobre una tarima que le sitúa por encima de los demás. A pesar de que en la granja hay artesanos muy buenos, el trabajo lo hizo un tallador de madera itinerante que labró las tablas de roble con imágenes de barcos y orlas entrelazadas. Fue un regalo de su primera esposa, en los tiempos en que era la única esposa.

Los sillones de este tipo tienen en la parte posterior unas largas pilastras *(öndvegissúlur),* a las que los vikingos dan una gran importancia, y se las pasan de padres a hijos por estar asociadas con los espíritus tutelares de la familia. En caso de tener que dejar definitivamente su casa, siempre las llevarán consigo y, cuando realizan un viaje de colonización, antes de llegar a la nueva tierra, echarán las maderas al agua para que los espíritus que protegen a la familia y los espíritus de la nueva tierra, tras haber hecho un acuerdo, las dirijan hacia el lugar más idóneo para instalarse; así lo narran muchas sagas de los pioneros de Islandia. Si las pilastras se rompían contra las rocas, era un mal augurio; no había habido un acuerdo entre los espíritus y nada bueno podría esperarse a partir de entonces.

LOS CUERNOS, SÓLO PARA BEBER

Mientras los esclavos llevan al salón todo cuanto va a necesitarse, en el exterior se concentran hombres, mujeres y niños en torno a una gran hoguera. Algunos hacen música con arpas, flautas de hueso y tambores, mientras que, de vez en cuando, el propio Thorsteinn sopla un antiquísimo *lur* de bronce que ha sido patrimonio de su familia a lo largo de generaciones; su ronco sonido se sobrepone a toda la algarabía y llega hasta muy lejos. Le atribuyen el poder de alejar a los malos

espíritus que podrían estar rondando la granja. No está dispuesto a que nada ni nadie, de este mundo o de otro, vaya a impedir la celebración.

Siguen llegando invitados, que son recibidos con un cuerno bien lleno de *jólaöl,* una cerveza con especias elaborada especialmente para esta fiesta. Claro que quienes tengan más frío se tomarán también un poco de *mjöd,* hidromiel o bebida de miel fermentada, que les calentará por dentro tanto como la hoguera por fuera. Todos llevan un regalo para Thorsteinn y su familia; cuando termine la fiesta serán recompensados con otro de similar valor. El joven Ragnar lleva uno de parte de su padre: un cuerno de oro para beber. Es muy antiguo y ha formado parte de muchos botines, unas veces robado a los vivos y otras a los muertos. Thorsteinn pasa los dedos por las figuras que tiene en relieve en las que puede verse alguna especie de ritual de un pueblo tan antiguo como olvidado con algunas figuras humanas que llevan largos cuernos sobre su cabeza (siglos más tarde, ese cuerno, descubierto en el sur de Jutlandia, daría lugar a la creencia de que los vikingos llevaban cascos con cuernos).

Dos músicos ingleses tocando liras en el festival de Jorvik.

Una vez que han sido sacrificados a los dioses los animales que se comerán después, tal como hacen en cualquiera de las celebraciones, todos se acomodan en el interior del salón, que tiene mesas y asientos escalonados a modo de gradas; mientras la carne se asa en los espetones, se canta y se baila, parando de vez en cuando para que Thorsteinn proponga un brindis por cualquiera de los muchos dioses en los que creen los vikingos. Aunque el principal es Odín, el dios tuerto jefe del Asgard, la mayoría sienten más cercano a Thor; por eso, su martillo colgando sobre el pecho es el amuleto más común. De hecho, muchos nombres de personas y de lugares estaban formados con el nombre de este dios, como ocurre con nuestro Thorsteinn (Piedra de Thor).

El martillo de Thor, con muchas variantes, era el amuleto más común entre los vikingos. Este es un modelo encontrado en la isla sueca de Gotland.

Por fin llega la comida. La carne de jabalí es típica de esta fiesta, por ser el animal del dios a quien se rinde especialmente honores: Frey. Los cuernos con *jolaol* pasan continuamente de mano en mano y de boca en boca. De vez en cuando, alguien recita un poema heroico o rememora alguna excitante aventura o propone un brindis por el generoso anfitrión, por «un año de buena cosecha y paz» o por los *minni* o antepasados, que merecen tal recuerdo. Se suceden las canciones y los bailes hasta altas horas de la noche. Se sigue bebiendo hasta la saciedad. En una fiesta como esta la comida es importante y la disfrutan, pero sobre todo es una ocasión para beber, hasta el punto de que al hecho de celebrarla lo llaman *drekka jól* (beber el *jól)*. Ni qué decir tiene que todos acabarán borrachos. Tal vez alguien diga algo inapropiado a otro invitado, que en diferente circunstancia hasta le habría costado la vida, pero en estas fiestas se da por sentado que nadie tomará en cuenta lo que se diga en estado de ebriedad.

LAS 9 NOBLES VIRTUDES

Las 9 nobles virtudes eran un código de honor que podrían resumirse más o menos así:

Autodisciplina: lucha contra el desorden interno y externo, crece como persona.

Autonomía: ten la personalidad, libertad y buen juicio para actuar libremente.

Coraje: sé audaz y valeroso; lucha por tus convicciones.

Honor: actúa con nobleza y según tus principios.

Hospitalidad: comparte las cosas con los demás, sobre todo con los viajeros que acudan a tu casa.

Laboriosidad: permanece activo y trabaja siempre poniendo todo de tu parte.

Lealtad: mantente fiel a ti mismo, tu familia, amigos, grupos de los que formas partes, y a tus dioses.

Perseverancia: haz las cosas hasta que consigas lo que te has propuesto y sientas que están completas y bien hechas.

Sinceridad: sé sincero en todas las ocasiones, con los otros y contigo mismo.

Ilustración de Jesús Jestombringer.

A la mañana siguiente, los *jolegeiti,* jóvenes disfrazados de cabras, harán todo tipo de travesuras. Al temprano atardecer volverán las hogueras, los sacrificios y la nueva celebración.

Así continuará durante trece noches (los vikingos contaban los días por noches y los años por inviernos). En la llamada «noche madre» suben a una pequeña colina cantando, gritando y tocando trompas de madera para despedir al sol (por esta costumbre serían denominados «adoradores del sol» por algunos cronistas musulmanes). Poco a poco, ese sol parece hundirse tras el mar cediendo su poder a la noche, comienzo en este caso tanto del nuevo día como del nuevo año. Ellos no lo saben pero, según el calendario cristiano, también van a cambiar de siglo.

Pasadas las trece noches y terminada la resaca de la fiesta, los invitados regresan a sus casas y la granja de Thorsteinn recobra la normalidad. El invierno sigue su curso normal. Continúan las nevadas y los caminos se hacen intransitables; los lagos se hielan y las noches siguen pareciendo eternas. ¿Supondrá esto inactividad, aburrimiento, depresión? Nada de eso.

Los esquís y los trineos hace mucho que están inventados o las raquetas para caminar sobre la nieve y los patines de hueso para deslizarse sobre el hielo. De vez en cuando saldrá una partida de hombres para cazar osos o renos. Cuando las inclemencias del tiempo lo impidan, en el interior de los distintos edificios las mujeres avanzarán con los tejidos de sus telares y los artesanos tallarán sus maderas o darán forma a sus joyas. Unos y otros jugarán al *hneftafi,* un juego de mesa autóctono, o a otros foráneos como los dados o las damas.

EL ALFABETO RÚNICO

El alfabeto rúnico recibe el nombre de futhark por ser estas sus seis letras iniciales (Fehu, Uruz, Thurisaz, Ansuz Raido y Kenaz).Es posible que el orden de las letras respondiese a algún tipo de secuencia conceptual relacionada con su forma de vida y pensamiento.

Hubo tres futharks históricos: el original germánico, de veinticuatro runas, el anglosajón, de treinta y tres, y el nórdico, de dieciséis. No se sabe bien qué pudo llevar a los nórdicos a reducir el futhark inicial de veinticuatro signos a dieciséis al comienzo del siglo ix, precisamente cuando ellos, debido a los contactos con otros países, enriquecían su lenguaje con nuevos fonemas. Justamente por ese motivo, los anglosajones habían aumentado el número de runas a treinta y tres.

En cualquier caso, los vikingos redujeron los signos de sonido similar (p, b, t, d) a una única runa (un proceso parecido al que ahora se utiliza en los *sms).* Tal vez fuese simplemente una manera de hacerlo más accesible a las masas dentro de una especie de programa de alfabetización, ya que, al margen de su uso mágico, el alfabeto rúnico debió ser conocido por bastante gente, ya que muchos objetos de uso cotidiano encontrados entre los restos arqueológicos vikingos, como peines, bastones o joyas, llevan grabado con runas el nombre de su propietario y a veces algún tipo de mensaje rúnico sencillo. Asimismo, con runas se escribía en tablillas usadas sobre todo por los comerciantes y los reyes; podían ser tanto un calendario como una declaración de guerra o unas anotaciones financieras.

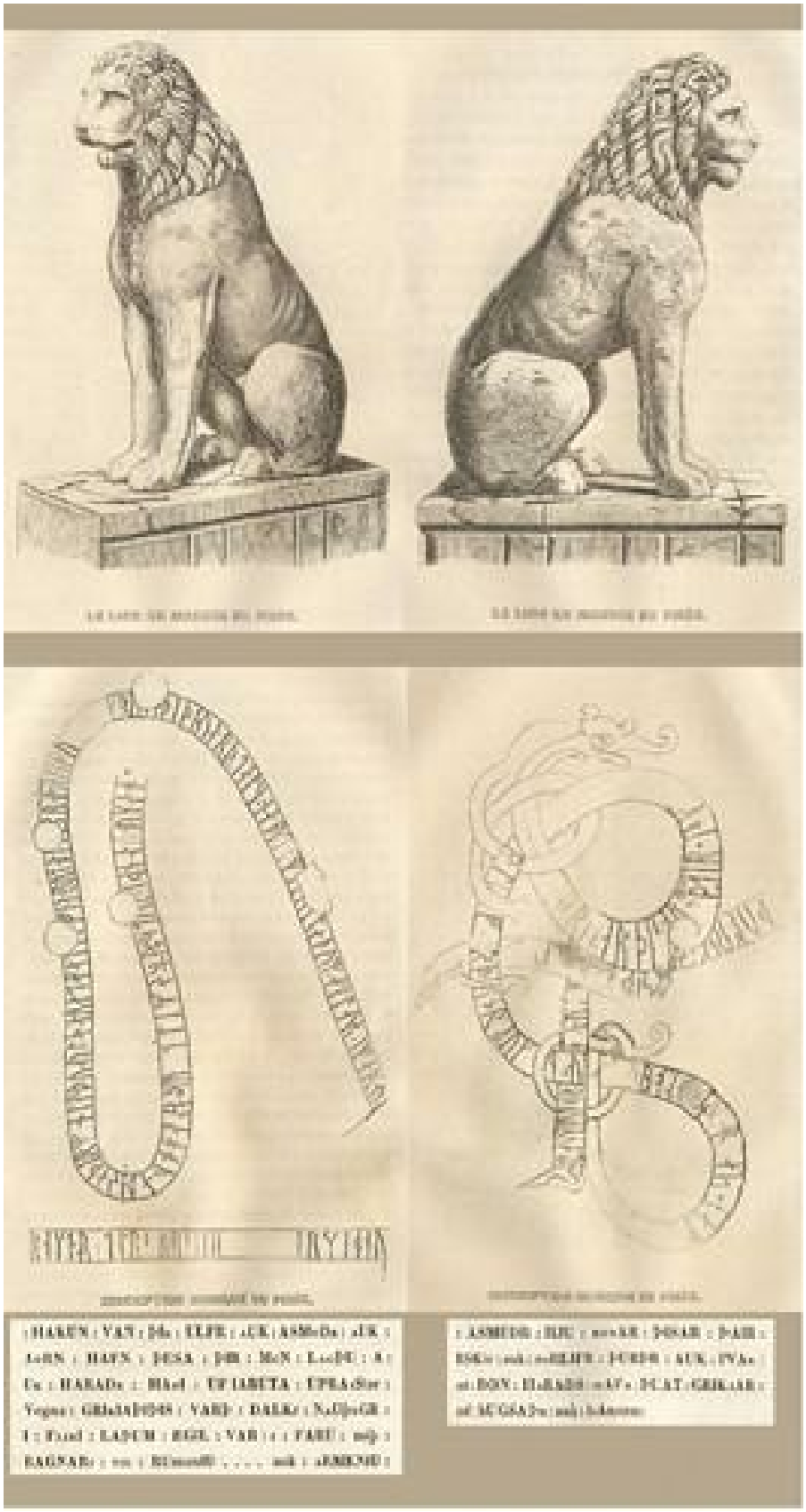
Runas talladas sobre una piedra.

El nombre de cada runa es un elemento asociado a la vida cotidiana de aquel pueblo: el ganado, la cosecha, el hielo, el sol, el agua, la rueda. Al mismo tiempo, simbolizan una fuerza de la naturaleza o un concepto, como la creatividad, la destrucción, la fuerza. También cada runa está asociada a un árbol o una planta. Es curioso que no haya ninguna relación con el concepto de realeza o soberanía; en el mundo vikingo original, antes de llegar las influencias feudales europeas, el rey era alguien al que se elegía y al que se podía destituir si no cumplía con las expectativas. En las colonias de Islandia y Groenlandia ni siquiera se llegó a nombrar monarca.

El uso mágico de las runas lo veremos más adelante.

Ya tenemos a todos ocupados durante el día, trabajando, entreteniéndose y aprendiendo, pero la larga noche invernal permite otro tipo de actividades: tras la cena, en torno a la lumbre alguien revivirá la magia de los viejos tiempos narrando sagas y leyendas repetidas cientos de ocasiones, pero siempre esperadas y escuchadas como si fuera la primera vez. Los grandes vikingos de antaño permanecerán vivos en la memoria de su pueblo mientras se sigan contando sus aventuras, como la de los héroes nórdicos por excelencia: Sigurd o Beowulf, en ambos casos matadores de dragones. Dentro de algunos años, también se hablará de Ragnar, el joven invitado, que llegará a ser rey y pasará a las sagas con el apodo *Loðbrók* (Calzaspeludas) unido a su nombre; también matará a su dragón, aunque esta vez simbolizado por una serpiente gigante que mantiene encerrada a una doncella.

Así quedó representada la primera aventura de Ragnar Loðbrók en la *Historia de las gentes septentrionales,* de Olao Magno.



Un grupo de vikingos varegos escribieron runas en este león que estuvo en el puerto de El Pireo, Atenas y, ahora, en Venecia. Dibujo de C. C. Rafn, en su libro *Antigüedades de Oriente. Monumentos runográficos,* publicado por la Real Sociedad de Anticuarios del Norte. Copenhague, 1856.

2

Siglo IX

INTRODUCCIÓN

Demos un salto en el tiempo, aunque no en el espacio. Seguimos en la misma granja, pero algunas décadas después. Hace unos días que ha terminado el *Sirgblot,* la fiesta con que se da la bienvenida a la primavera. El silencio blanco ha sido suplantado por el canto de los pájaros, el paso del agua entre las torrenteras, el crujir de los carruajes en los caminos, los martillazos de los artesanos o los juegos de los niños, además de todo tipo de gorjeos, cacareos, graznidos, balidos…

La rueda de la vida sigue. La granja ha aumentado de tamaño, pues ahora la habitan cincuenta personas. Algunos edificios siguen igual, otros se han reconvertido y también los hay totalmente nuevos: almacén, granero, establo, herrería, taller de artesanos, cobertizos para los útiles de pesca y agricultura y hasta el pequeño gran lujo de una cervecería y un retrete comunitario cubierto. Todo esto es un buen signo de prosperidad.

RITOS DE PASAJE: DEL NACIMIENTO A LA MUERTE

Ahora el jefe de la granja es otro Thorsteinn, vikingo y mercader a partes iguales. Es nieto del que conocimos y tiene dos esposas y cinco hijos vivos. El último de ellos ha nacido hace nueve días, por lo tanto hoy va a recibir su nombre.

Observemos la ceremonia: Thorsteinn toma en sus brazos al pequeño y realiza el *ausa vatni,* asperja agua sobre él tres veces (no en el sentido cristiano del bautismo, que en nórdico recibió el nombre de *skirn* o purificación). Después, le hace el signo de Thor (una T invertida, con el puño), invocando la protección de este dios, y le da finalmente el nombre. A partir de entonces, un espíritu habita ese cuerpo y el nuevo individuo ya es oficialmente un miembro de la familia y, por extensión, de toda la comunidad, con todo lo que ello supone. Además, hoy se plantará un árbol en su honor.

Así que tenemos un nuevo miembro en la granja, pero hace unas semanas se fue otro: el padre de Thorsteinn. Aún está en la memoria de todos aquella ceremonia.

Al amanecer, varios hombres salieron con sus herramientas hacia un lugar determinado de la costa, donde cavaron una oquedad alargada, suficientemente grande como para que cupiese el barco del difunto (unos treinta metros de largo). Mientras tanto, otros cortaban los troncos con los que el carpintero confeccionó la cámara fúnebre, a modo de una pequeña casa, con las paredes adornadas con tapices.

ÚBORIN BÖRN

En caso de que un bebé naciese deforme, podría ser *úborin börn,* 'no aceptado', y expuesto, dejado a la intemperie por la noche para que muriese, seguramente comido por los animales. Es el padre quien tiene esa prorrogativa en la sociedad vikinga pero, en caso de que no estuviese presente, sería la madre quien ejerciese ese poder sobre la vida y la muerte de su hijo. En Noruega, tras la implantación del cristianismo, se mantuvo por un tiempo una forma alternativa de exposición para un bebé deforme: se le llevaba a la iglesia más cercana, donde era bautizado, y ya podía ser expuesto; eso sí, en un lugar que no fuese frecuentado por hombres ni por ganado.

Mientras tanto, en la granja habían lavado el cadáver para vestirlo después con sus mejores ropas. Más tarde, lo llevaron hasta donde debía ser inhumado en un carro tirado por bueyes. Cuando llegaron a mediodía, todo estaba preparado. Los familiares terminaron por ordenar en el interior de la cámara todo lo que llevaban: las armas, las joyas, los utensilios y las provisiones que el muerto necesitará en su viaje a la otra vida.

Entonces se sacrificaron los caballos y los perros que en tantas ocasiones habían acompañado al difunto. También su esclava favorita, que se presentó voluntaria para esa última travesía de su amo. Finalmente, el fuego acabó con el barco y los asistentes levantaron sobre los restos un montículo de piedras, que es todo cuanto recuerda el lugar donde se despidieron del viejo Thorsteinn.

Sigamos con la vida cotidiana de la granja. En las últimas semanas, las horas de luz y la temperatura han ido aumentando, haciendo que la gente prefiera realizar sus actividades al aire libre, sin importarles que muchas veces se empapen por las frecuentes lluvias o se ensucien de barro. El trabajo está bien repartido: cortan leña, reparan los tejados, sacan los barcos de los cobertizos, revisan arreos y correajes, cortan las piezas de tela, preparan los tintes o ponen parches en los zapatos. Algunos preparan brea que será utilizada tanto para calafatear los barcos como para tapar los agujeros de las paredes, empapando con ella una especie de estropajos de cáñamo; hasta la curandera se quedará con cierta cantidad, ya que este producto, procedente de la savia del pino, es muy bueno para la soriasis o para curar heridas.

Carpintero usando una hachuela para alisar una tabla. Parece ser que, al no utilizar la sierra, los tablones eran más resistentes, tanto si se usaban en la construcción de una casa o un barco. Ribe, Dinamarca.

Los *smiðir* (artesanos) comienzan a producir los objetos que Thorstein llevará en su barco el próximo verano: toneles, broches y hebillas, mangos de espada, tallas de cuerno y madera; el joven carpintero se atreverá este año con un carro desmontable similar al que construyó hace años su padre.

Vacas, cabras y ovejas pastan libremente tras haber pasado el invierno encerradas en los establos comiendo heno. Con las personas ha pasado algo parecido, ya que la carne y el pescado secos y salados acaba cansando; pero ahora los hombres salen a cazar y pescar, mientras los niños van a recoger setas y bayas silvestres por los alrededores. Por otro lado, pronto tendrán los frutos de la tierra y los huertos que ahora aran, siembran y estercolan: avena, centeno, cebada y trigo; ajos, cebollas, guisantes, repollos, judías, zanahorias. Una vez terminada la jornada, comienzan su entrenamiento con las armas y algunos hasta se atreven a darse un chapuzón en el río, que aún arrastra trozos de hielo.

También es el momento para ese ritual de pasaje que lleva a los niños o niñas a ser considerados hombres y mujeres y parte integrante, con todas las consecuencias, del grupo social al que pertenecen.

En el caso de los varones, las pruebas debían suponer un desafío en el que mostrasen sus habilidades y destrezas tanto como la capacidad para enfrentarse a situaciones inesperadas, bien en solitario o como parte de un grupo. En los casos más extremos, podría concluir con la primera participación en un viaje de saqueo.

En los primeros tiempos de la era vikinga, la prueba solía hacerse a los trece o catorce años, retrasándose más tarde hasta los quince o dieciséis, según qué área. Los nuevos hombres recibían una espada como regalo. A partir de entonces, ya tenía todos los deberes y derechos de cualquier adulto. En la subsiguiente fiesta, además de comida y bebida en abundancia o augurios y regalos de los familiares, se podría incluir la primera experiencia sexual.

Para las muchachas era un ritual distinto, ya que debían pasar sus ritos tras la primera menstruación. No se sabe tanto de estos, ya que quienes escribieron las sagas o las crónicas eran hombres, desconocedores de los «misterios» femeninos, que, por otro lado, las mujeres tampoco eran muy propicias en difundir.

Al contrario que el rito masculino, que se desarrollaba en el exterior, el femenino era algo más íntimo y los hombres quedaban excluidos. A falta de más datos, es fácil deducir que debía ser una fiesta de camaradería femenina, en la que la joven se sentiría una más entre las mujeres. Habría brindis por las diosas Frigga y Freya y, al final de la jornada, los hombres serían llamados para participar en el resto de la fiesta. La nueva mujer ofrecería un cuerno de bebida a su padre, o pariente adulto más cercano, y su madre anunciaría oficialmente que había otra mujer en la comunidad.

AMPLIANDO HORIZONTES: DE IRLANDA A BIZANCIO

Las aguas del mar están lo suficientemente transitables como para que salgan las barcas de pesca y también para que lleguen algunos vecinos que saben que serán bien recibidos por Thorsteinn, aun

cuando no hayan sido invitados expresamente. Como dice el *Hávamál*, «sin amigos, ¿vale la pena la vida?».

Ellos traen las últimas noticias, que provienen de los dos extremos de Europa. Por un lado, los vikingos suecos han establecido la larga Ruta del Este, que acaba en Constantinopla, ciudad que viene a ser el centro del mundo en aquella época, pues es el lugar donde convergen todos los caminos de oriente y occidente, y eso significa nuevos mercados, nuevas mercancías, prosperidad, en definitiva, la ciudad soñada por cualquier mercader que se precie. Pero no es una ruta fácil, ya que, una vez atravesado el mar Báltico, los barcos deben remontar los ríos contracorriente. Y, una vez que se termina el río, los barcos deben ser descargados y transportarlos sobre rodillos de troncos por tierra durante kilómetros, con la correspondiente mercancía, y manteniéndose continuamente alerta, hasta encontrar el río Dniéper, que corre hacia el sur, aunque aún habrán de sacar los barcos nuevamente en las zonas de rápidos. Finalmente llegan al mar Negro, en cuya orilla opuesta está Miklagard, la Gran Ciudad, que es como los vikingos llaman a Constantinopla, capital del imperio bizantino.

Al margen de la vida estable en una granja, había una serie de nórdicos a los que podríamos llamar «errantes», compuesta por artesanos, cazadores, mercenarios o mercaderes. Estos podían trabajar temporalmente en las granjas que encontrasen en su camino mientras hacían el recorrido de mercados y ciudades en los que ofrecían sus mercancías o sus servicios.

Algunos, tomando otra ruta más larga, por el río Volga llegan al mar Caspio y desde allí a Bagdad, que también es el fin de viaje para las rutas de los mercaderes del lejano oriente. Como resultado de todo esto, ya han empezado a circular por las tierras nórdicas especias de colores y aromas desconocidos, nuevas telas y artesanías, como la seda y la marroquinería, y esclavos y esclavas de exótico semblante. Y, sobre todo, plata procedente de las minas árabes, en forma de joyas o monedas, que será fundamental en la economía vikinga (cuando las minas árabes quedaron exhaustas, todo el mundo nórdico se vio afectado en una especie de efecto mariposa).

Por otro lado, a los vikingos les ha ido bien en Irlanda. Allí, aunque los nórdicos reciben el nombre genérico *delochlannaigh* o ‘habitantes de los lagos’, a los noruegos los distinguen como *finngheinnte* o ‘extranjeros blancos’, mientras que los daneses son *duibhgeinnte* o ‘extranjeros

negros' (sin que ahora se sepa a ciencia cierta el simbolismo de estos colores). Al ser este un país dividido hasta lo indecible y con cientos de reyezuelos que no tienen mejor cosa que hacer que pelearse entre ellos continuamente, ha sido fácil entrar sin apenas oposición y conseguir alianzas entre algunos de ellos, que así han visto reforzado su poder. Eso ha permitido que muchos vikingos, tras casarse con irlandesas, se hayan asentado definitivamente allí. También han fundado dos ciudades portuarias llamadas Dubh Linn (Dublín) o Westfjord (Wexford), engrosando así el número de mercados a los que cualquier vikingo tiene acceso. Es una isla perfecta tanto para ejercer de colono, de mercader o de vikingo; esto último por la enorme cantidad de monasterios cargados de valiosísimas joyas y sin ningún tipo de protección.

También hay noticias de asaltos vikingos por Europa, que prácticamente ya son rutinarios, como los de Dorestad, Hamburgo, Ruán, Burdeos o París; algunas de estas ciudades quedan completamente devastadas. La única novedad al respecto es el gran volumen de vikingos involucrados en estas expediciones y el hecho de internarse largas distancias tierra adentro por los ríos.

Reconstrucción de un monasterio irlandés medieval, con una cruz celta policromada, en Irish Heritage, Wexford.

Pero los vecinos de Thorsteinn han venido con ganas de divertirse, así que todos los días se organizan diversas competiciones: levantamiento de troncos sujetándolos desde un extremo, puntería con lanzas y flechas, carreras por tierra y agua, y algo que gusta especialmente a todos, aunque más de uno acabe herido: el *knattleikr,* un juego con palos y una pelota de cuero, y la *glima,* una especie de lucha libre. Por las noches continuarán las competiciones: de rapidez en beber un cuerno de cerveza, de improvisar poesías, de adivinanzas, de heroicidades de sus antepasados a través de las sagas de cada familia.

Entre los vecinos hay un *berserker,* muy solicitado en tiempos de guerra o para formar parte de una expedición de saqueo, pero que en tiempos de paz supone un gran problema para quien lo tenga a su lado, ya que no le resulta nada fácil adaptarse a la vida cotidiana de la granja (Saxo Grammaticus escribió, cuando ya no existían: «Tan indignantes y libres son sus maneras, que violaban a las esposas e hijas de otros hombres. Ningún aposento nupcial está libre de su lujuria»). Además, a

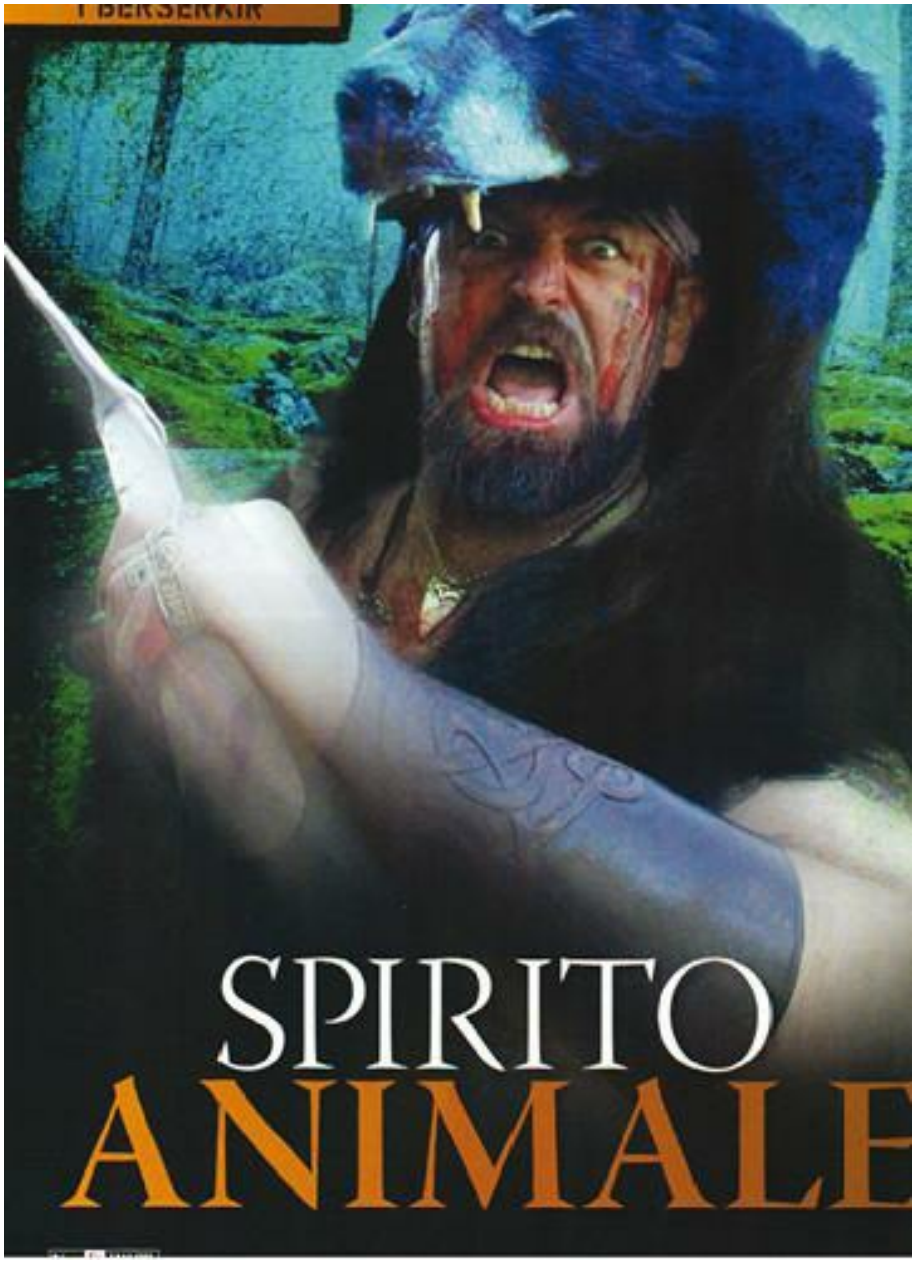
veces llega a entrar en trance de manera involuntaria y entonces es muy difícil de controlar. Sólo el recuerdo de las batallas ganadas gracias a él ha impedido que sea «apartado al bosque», como ocurre con otros *berserkir* que deben llevar vida de forajidos, separados de la gente normal, hasta que son llamados para volver a ejercer esas cualidades que al mismo tiempo son su sustento y su maldición.

BERSERKIR, LOS GUERREROS DE ODÍN

Tanto reyes como *jarls* disponen de este tipo de fuerzas que casi podríamos llamar guardia personal. Entre estos hombres solía haber algunos *berserkir,* denominación que aparece en las sagas referente a los guerreros que combatían en estado de trance *(berserkergang)* y con una ferocidad extrema, empleando una fuerza descomunal y sin la menor preocupación por las armas del enemigo, ya que ellos eran «aquellos a quienes el hierro no puede dañar».

La palabra *berserker* (plural, *berserkir)* tiene dos acepciones. Por un lado, quiere decir 'sin camisa', por la costumbre que tenían estos guerreros de rasgarse la ropa y combatir medio desnudos. Por otro lado, es una derivación de 'piel de oso', por ir habitualmente cubiertos con una capa de este material. Menos conocido es el término *ulfhednar,* en el que el oso es sustituido por el lobo.

No se sabe a ciencia cierta quién realizaba este tipo de «alteraciones de conducta» ni si se elegía a algunos individuos especialmente, pero parece ser que el *berserkergang* estaba relacionado con la ingestión de hongos alucinógenos, concretamente con la *Amanita muscaria,* abundante entre los bosques de abedules de la Europa nórdica. Se decía que, cuando el dios Odín galopaba sobre su caballo, de la boca de este caía una espuma roja que al llegar al suelo se transformaba en este hongo. Sin duda, el uso de drogas estaba unido a algún tipo de culto más o menos secreto a Odín y algún tipo de ritual iniciático especialmente violento y que la transformación psíquica y el desarrollo de fuerza respondiesen a una orden hipnótica.



Portada de la revista italiana *Wars* (Focus Storis, 2012), con un artículo dedicado a los *berserkir*.

Es de suponer que no convenía a los de su bando ponerse delante de uno de ellos, ya que en esa situación posiblemente no estaban en condiciones de distinguir amigos de enemigos. Pero cuando, acabado el combate, la furia se les enfriaba, el agotamiento los dejaba totalmente inútiles, llegando a haber casos de muertes por deshidratación, sin haber recibido ninguna herida.

LLEGAN LOS CRISTIANOS

Concluidas las tres noches de hospitalidad, Thorsteinn recibe otra visita, esta vez por tierra y más inesperada. Otra novedad en esta época es la llegada de los primeros misioneros cristianos a tierras danesas. Uno de ellos es Ansgar (que pasará a la historia por la *Vita Ansgarii* que escribió uno de sus discípulos).

Al igual que su predecesor, Ebo de Reims, Ansgar llega hasta las tierras danesas para esparcir las simientes de la palabra de Dios entre aquellos paganos que parecen haber surgido del mismísimo infierno. Si otros lo hicieron antes con los irlandeses o los sajones, ¿por qué no lo van a conseguir

con los vikingos? Los *jarls* y los reyes serán sus principales puntos de atención, debido a la influencia sobre la gente; si uno de ellos se convierte, puede considerarse que todos por debajo de él lo harán. Por otro lado, también son una buena fuente para obtener fondos con los que levantar iglesias y continuar el camino.

Podemos considerar a Ansgar como el primer extranjero que pisa la granja de Thorsteinn. En su camino hacia el norte ha podido ver (y seguramente asombrarse) de que la forma «habitual» de vida entre los vikingos no es demasiado diferente a la de cualquier otro sitio, aunque algunas cosas le llenan de consternación, como esa poligamia que los misioneros han llegado a llamar *more danico,* la costumbre danesa. Teniendo en cuenta la proverbial misoginia eclesiástica, no es de extrañar que también le asombre las prerrogativas (que hoy llamaríamos feministas) de las mujeres vikingas, como que pudiesen solicitar el divorcio (una causa automática para el mismo era la agresión con herida), de que mantuviesen de casadas el control de sus propiedades y pudiesen disponer de ellas a su antojo sin necesitar el visto bueno de sus maridos o el hecho de que una granja como esta, mayor que muchas poblados de su país, quede en manos de la *húsfreyja,* la señora de la casa, cuando Thorsteinn se ausenta en el verano para «salir de vikingo» o para comerciar, cuando en los territorios cristianos esa función recaería en el hombre de confianza e incluso puede que la esposa se viese obligada a ponerse un cinturón de castidad.

Tras todos estos despropósitos, tan contrarios a las costumbres de su tierra y de su religión, Ansgar aun tiene que soportar las historias sobre las *skjaldmö,* mujeres guerreras, como Hladgerg, que, siendo reina de una región sueca, fue capturada junto a otras mujeres por unos noruegos. Su hermano organizó un ejército tanto para rescatarlas como para vengarse, pero fue esta una tarea inútil; las señoras, con Hladgerg a la cabeza, ya se habían liberado ellas solitas. La venganza fue especialmente cruel y sangrienta. También destacó Thornbjorg, igualmente sueca, que, tras casarse con el rey Hrólfr de Gotland, abandonó su previa afición por las armas por imposición de su marido. Pero volvió a ellas cuando se enteró de que su esposo había sido hecho prisionero en Irlanda y encabezó a un grupo de guerreros para rescatarlo. Tras hacerlo, con muchos muertos de por medio, seguramente Hrólfr no volvió a recriminarle las aficiones guerreras que la hicieron famosa (en el pasado, muchos pretendientes murieron o fueron heridos enfrentándose a ella, pues juró que sólo con el que la venciese se casaría).

La mujer vikinga tenía unas prerrogativas impensables en su época, que fueron perdiendo con la implantación del sistema feudal cristiano y sólo recuperarían casi un milenio después. Entre ellas, una agresión con herida por parte del cónyuge era causa automática de divorcio. Recreacionistas en el festival de Moesgard, Dinamarca.

En las sagas también se citan a tres mujeres (Heid, Webjorg y Wisna) que participaron en el bando danés de la antigua batalla de Brávellir, que enfrentó al rey sueco Sigurd Ring y los geatas de Gotland occidental contra el rey danés Harald Dientedeguerra y los geatas de Gotland oriental. En esta batalla, Webjorg dirigía una tropa mixta.

Pero Ansgar, aunque absorbe todo lo que ve y escucha para poder comprender mejor a ese pueblo que tanto cree que necesita de su labor misionera, también tiene historias que contar; escoge las que mejor encajan con las que se narran en las sagas vikingas. Tal vez, como ocurrió con los misioneros que convirtieron a los irlandeses, elija la historia bíblica del rey David: alguien que muestra desde joven su fuerza y tenacidad, capaz de matar él solo a un gigante (en la mitología vikinga también hay gigantes) y que llega a ser rey al contar con el apoyo de los suyos y la bendición de su dios. Al mismo tiempo es un buen poeta, una de las mejores cualidades con que puede contar un vikingo.

Thorsteinn escucha con atención a Ansgar. Le parece que sus historias, ocurridas hace mucho en un oriente que tal vez identifique con Miklagard, son tan buenas como las sagas de su pueblo, pero también quiere que le cuente cosas del mundo actual del que el misionero procede. Este le da las últimas noticias: murió Carlomagno, emperador de un imperio que sus sucesores no han conseguido mantener unido.

Eso le gusta a Thorsteinn. El vikingo que lleva dentro toma nota: las desavenencias de los nuevos reyes supondrán, tarde o temprano, guerras entre ellos mismos y, lo más importante, costas y ciudades desprotegidas.

Hace años, Carlomagno prohibió que se vendiese armas a los daneses, sobre todo las prestigiosas espadas fabricadas en Germania, pero los buenos comerciantes, como el propio Thorsteinn, saben cómo encontrar mercaderes de las tierras del sur para los que un buen negocio está por encima de las imposiciones de una autoridad que poco va a hacer por ellos. Al fin y al cabo, las mercancías de los

daneses no van a ser fáciles de encontrar en otros lugares, a no ser que se recorra un largo y peligroso camino por tierra y mar, sobre todo las pieles y el ámbar, que son los productos más valorados en los mercados del sur. El hecho de comerciar con paganos puede que preocupe a algunos. Aunque, de todos modos, algunas de las mercancías tendrán un fin cristiano, como la cera con la que se harán cirios, los colmillos de morsa, con el que se tallarán imágenes religiosas, o el pescado seco, tan socorrido durante la cuaresma. A pesar de eso, en el futuro llegarán a exigir la *prima signatio* a los mercaderes vikingos, una especie de intención de cristianizarse, y que sustituyan sus amuletos habituales por cruces.

Siglos más tarde de la era vikinga, el historiador Saxo Grammaticus, escribiría, obviamente de oídas, en su *Gesta Dannorum:* «Hubo entre los daneses mujeres que, transformando su belleza en aires varoniles, consagraban casi toda su vida a las prácticas guerreras. […] Olvidándose de su condición natural, anteponían la dureza a las caricias, buscaban los combates en vez de los besos, dedicaban sus manos a las lanzas, no a las lanzaderas. […] Asaltaban a los hombres a punta de espada y con pensamientos de muerte, no de coqueteo».

Pero el desmembramiento del gran imperio carolingio no es nada comparado con la descripción que Ansgar hace de Roma, sede del Papa, de los grandes palacios y los nobles que en ellos viven, de las iglesias repletas hasta lo impensable de ofrendas de oro, plata y piedras preciosa atesoradas durante siglos. Así es la grandeza de la capital del mundo cristiano, dice Ansgar, extendiendo sus brazos embargado por la emoción que le produce el enorme interés que este pagano parece mostrar.

El misionero Ansgar hizo su primera incursión proselitista en la Dinamarca de Horik I, pero este rey no sólo se negó a convertirse sino que llegó a atacar la sede episcopal de Hamburgo, de donde salían las misiones evangelizadoras hacia el norte. Horik II, su sucesor, fue más tolerante y Ansgar consiguió construir tres iglesias y el permiso para que tocasen las campanas, aunque el rey se negó a convertirse a pesar del mensaje que a través de Ansgar le mandó el mismísimo papa de Roma. Su sucesor, Bacsecg, también pagano, impidió la construcción de nuevas iglesias. No sería hasta la llegada al poder de Harald Dienteazul cuando el cristianismo se convirtiese en la religión oficial del reino de Dinamarca. Maqueta del Museo de Birka mostrando la llegada de Ansgar a la isla en el año 830.

Pero Thorsteinn está realmente pensando en lo útil que puede resultar esa información a la persona que pronto va a tener como invitado en la granja. Él sabe por experiencia propia lo que una ciudad puede pagar por un obispo o un noble secuestrado; así que, ¿cuánto serían capaces de pagar por el representante de su dios en la Tierra? Se estremece de pensarlo, lo que es tomado por Ansgar como prueba del poder de la palabra de Dios entre los últimos paganos de Europa.

La visita que Thorsteinn espera es Bjorn, al que llaman Costado de Hierro, uno de los hijos de aquel Ragnar que conocimos de joven. Acompañado de once hombres, está visitando a los aliados de su padre por tierras de Dinamarca, Suecia y Finlandia, además de otros lugares que hoy en día sería difícil situar en un mapa.

EN TORNO A DOCE

Resulta curioso cómo en muchas sagas se citan grupos de doce hombres que deben realizar alguna tarea. También esta cantidad se repite para otro tipo de eventos, como los doce jueces que se reunían en el *Thing* (asamblea), o los doce testigos jurados que se presentaban en un juicio, o los doce hombres seleccionados de entre un grupo numeroso que son invitados a una fiesta. Muchas veces, estos grupos están relacionados con la guerra, como cuando el rey Harald I se hizo acompañar por doce *berserkir* en la batalla de Hafrsjord, tras la cual logró adueñarse de toda Noruega, o cuando el rey Hrólfr Kraki de Dinamarca ayudó a Adils de Suecia en su guerra contra Ali de Noruega mandándole a sus doce *berserkir,* que recibieron la considerable paga de tres libras de oro cada uno. En la *Saga de Egil Skallagrimsson* se citan veinticuatro veces este tipo de grupos.

Thorsteinn le cuenta a Bjorn todo cuanto de interesante ha aprendido de Ansgar. Incluso le muestra un rudimentario mapa dibujado sobre una piel de ternera que el misionero germano le regaló, con el perfil de la costa europea. Bjorn reconoce esa imagen recordando lo que le dijese su padrino Hastein, que participó recientemente en una expedición a la tierra que llaman Jakobsland, o sea Tierra de Santiago, por debajo de la tierra de los francos. Bien es cierto que no terminó demasiado bien, pero Bjorn y Hastein ya están planeando otra, mejor dotada de barcos y hombres. La información sobre Roma le parece de vital importancia, aunque hace preciso replantearse las cosas, ya que sería necesario pasar fuera más tiempo del normal. Todo un reto para su audacia.

Miremos un poco al futuro (año 860). Posiblemente, fue aquella la primera vez que una expedición vikinga partiese sin intención de regresar al final del verano, ya que duró tres años. Tras asaltar las costas gallegas, portuguesas y andaluzas, los barcos vikingos cruzaron el estrecho de Gibraltar, adentrándose por vez primera en el Mediterráneo, donde hasta entonces se puede decir que tenían la exclusiva los piratas berberiscos.

Bien es cierto que no llegaron a Roma, sino a la ciudad de Luna, también en la península italiana, donde Hastein ideó una especie de versión vikinga del caballo de Troya al simular su propia muerte con los deseos de ser enterrado en terreno cristiano, con lo que las autoridades de la ciudad abrieron inocentemente las puertas a quienes transportaban un enorme y pesado féretro, que resultó estar cargado con las armas que les habían exigido que no llevasen encima. Es fácil imaginar qué pasó después.

Pero dejemos esa y otras expediciones que aún están por llegar, porque Bjorn también tiene un mensaje interesante para su amigo Thorsteinn: una familia, con la que desde tiempos de su abuelo mantienen una rivalidad que ha ocasionado demasiados muertos a lo largo de los años, quiere acabar con esa situación y han pensado que la mejor manera de hacerlo es casar a uno de sus hijos con la hija de Thorsteinn.

Este, a pesar de no conocer al joven en cuestión ni de informar siquiera a su hija, acepta la oferta. La otra familia tiene un nivel de riqueza y de legado histórico similar a la suya y la muerte del abuelo en un combate contra ellos ya quedó contrarrestada por otras muchas muertes. Es tiempo de recuperar la paz que una vez hubo entre ambas familias. Así que fija el encuentro, en el que se se establecerán las dotes que han de poner ambos padres, durante la próxima asamblea.

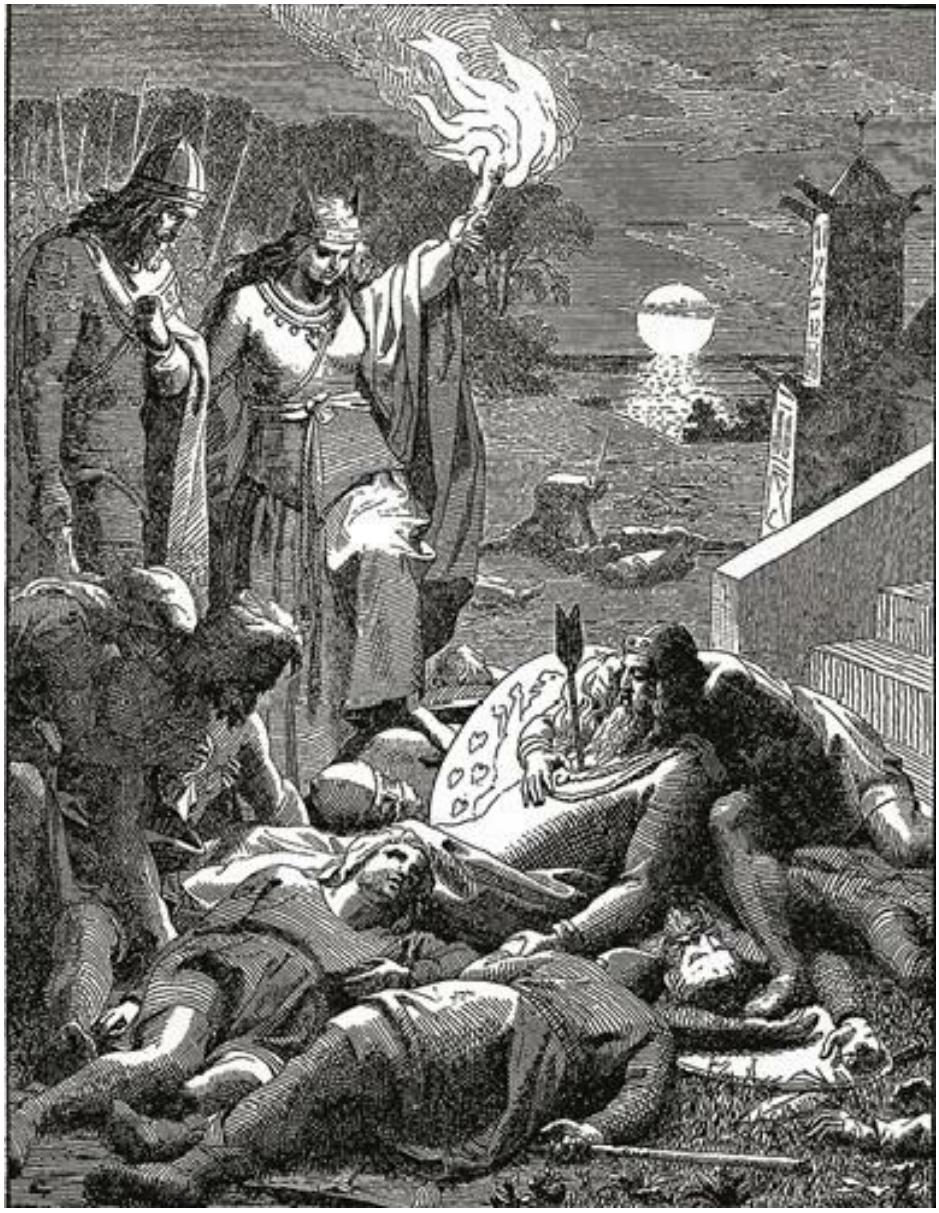
3

Siglo X

INTRODUCCIÓN

Otro salto en el tiempo: segunda mitad del siglo X. La granja que conocimos ha cambiado considerablemente. Ahora ocupa otro lugar y es más pequeña, estando alineada con otras seis formando un poblado.

El jefe es otro Thorsteinn, aunque a este no lo pusieron el nombre en homenaje a aquel que iniciase esta granja hace más o menos doscientos años, del que sólo ha quedado su recuerdo en la genealogía de la familia. En los límites de la granja está su viejo túmulo, pero ya nadie está seguro de cuál de los distintos Thorsteinn que ha habido en la familia fue enterrado allí. Hay incluso quien duda de la existencia real del primero, suerte compartida por otros grandes personajes de los tiempos pasados, como Beowulf, Hrothgar o Hrólfr Kraki, pese a que de ellos aún se narran sus sagas.



Hrólfr Kraki fue un rey danés de la época pre-vikinga citado en los poemas *Beowulf* y *Whidshit,* además de tener su propia saga *(Hrólfs saga kraka).* Nacido de una unión incestuosa entre el rey Heldi y su (desconocida) hija Yrsa, sucedería a su padre en el reino danés de Lejre. Se hacía acompañar por una guardia de doce *berserkir* y una de sus primeras decisiones como rey fue acudir a la ciudad de Uppsala, sede del rey sueco Adlis, para vengar la muerte de su padre.Tras un aviso de Odín, transformado en Hrani, se presentó ante Adlis sólo con sus doce guerreros. Tras varios engaños y tentativas de asesinato por parte del rey sueco, Hrólfr logra vencerlo (partiéndole la espalda de un espadazo). Tras un tiempo de paz, murió por culpa de Skud, una hermanastra medio-elfo versada en brujería. Ilustración sobre la muerte de Hrólfr Kraki de Lorenz Frølich, 1856.

El nuevo Thorsteinn tiene una esposa y una concubina. La diferencia entre ellas es que esta última pertenece a una familia pobre, por lo que Thorsteinn no tuvo que pagar la alta dote que su padre tuvo que poner para casarlo con la esposa principal. Por otro lado, el hijo de la concubina no tendrá derecho a heredar nada, aunque a todos los demás efectos es hijo de Thorsteinn, con todo lo que eso supone.

En verano, el buen tiempo permitía realizar los quehaceres cotidianos al aire libre. Los hombres salían en viajes de saqueo o de comercio, mientras que las mujeres se encargaban del mantenimiento de la granja. Vikinglandet, Oslo, Noruega.

Ahora la tierra se viste con los mejores colores y parece irradiar una peculiar energía que hace que todos estén especialmente contentos. Tal vez por eso vemos que van descalzos, como si así pudiesen cargarse mejor con esa energía vital de la tierra. Patos y cisnes alegran la vista en el mar, el río o las charcas. Las mujeres llevan flores en el pelo. La curandera aprovecha estos días para recoger la mayor parte de las plantas que usará como medicina el resto del año. Cuando el sol se pone, apenas hay unas horas de oscuridad, ya que pronto vuelve a salir tras el horizonte.

GUERREROS Y MERCADERES

Ha pasado el *Vetrarblot,* la celebración del solsticio de verano, dedicada especialmente al dios Balder. Es similar a otras fiestas, salvo que, por el buen tiempo, se realiza en el exterior, donde se danza en grandes círculos hasta altas horas de la madrugada, bajo el sol de medianoche. También ha pasado la Asamblea de esa región, donde Thorsteinn contrató las tripulaciones que llevarán sus dos hijos en sus próximas salidas.

Él es básicamente un mercader, aunque de joven participó en alguna escaramuza que no le dejó demasiados buenos recuerdos. La verdad es que le gusta la buena vida y tiene demasiados años y kilos encima como para que le apetezca más quedarse en la granja y dejar que sus hijos surquen los mares para hacer los viajes que mantienen la prosperidad de la familia.

Ahora podemos verlo en el embarcadero, donde se despide de ellos. El hijo mayor va en un *knar* (o *knörr),* barco mercante, a negociar a Helgo, en la tierra de los *svear* (suecos). Desde allí, se acercará a la ciudad de Sigtuna, cuya fundación se atribuye al mismísimo Odín, y al templo de Uppsala, dedicado a Frey, ya que este año se hará uno de esos grandes sacrificios de los que habla todo el mundo: caballos, perros y hombres, que colgarán de los árboles durante nueve días; algo digno de ver.

El segundo hijo irá en un *langskip,* barco de guerra. Como no tiene derecho a heredar nada y no quiere pasarse la vida a la sombra de su padre, ahora, y de su hermano mayor cuando llegue el momento, prefiere probar fortuna en Inglaterra, donde el rey Ethelstan siempre recibe bien a los buenos guerreros vikingos, con los que ha formado un ejército de mercenarios que lo defienden de la continua amenaza que suponen los traicioneros nobles ingleses o las rapiñas veraniegas de los díscolos escoceses, además de los consabidos piratas vikingos. Tiene fama de ser muy generoso con los que le sirven bien.

A ambos su padre les recordó unos versos del *Hávamál:* «La mejor carga que puede acarrear un hombre es su sentido común; la peor, el exceso de bebida». Aunque también hubo consejos distintos para cada uno. Al primero le recordó las leyes del mercader: «Averigua qué es lo que los mercados necesitan. No hagas promesas que no puedas mantener. Asegúrate de que todos hacen su trabajo. Acepta regalos de un valor que puedas devolver». Al segundo, de las leyes del guerrero:

> Mantente alerta y con las armas en buen uso. Aprovecha todas las oportunidades. Sé directo, bravo, agresivo, ágil y versátil. Elige buenos compañeros de batalla. Valora adecuadamente a todos los miembros del grupo, mantén su acuerdo en los asuntos fundamentales y organiza actividades que mantengan la unidad. Usa diversos métodos de ataque y no lo planifiques todo excesivamente.

El primero usará más que nada su pequeña balanza de bronce, donde pesará las monedas o las joyas que servirán como intercambio por los distintos productos, pero no por eso descuidará sus armas, ya que a lo largo del viaje pueden surgir contratiempos tales como ataques de piratas en alta mar, reyertas en un mercado, naufragio en territorio hostil. El mejor armado, obviamente, será el otro hermano: espada, escudo redondo, hacha, casco cónico con protector para la nariz. Todo nuevo y muy caro, pero también lleva algo que sólo los muy ricos pueden permitirse: una cota de malla, uno de los objetos más caros de la época. Su padre ha hecho un gran esfuerzo para comprárselo, pues es posible que ya no vuelvan a verse.

Conocemos muy bien el armamento de los vikingos porque eran enterrados con él, tal como se ha encontrado en numerosos restos arqueológicos. En ningún caso, se han encontrado cascos con cuernos, a pesar de que esa haya sido la imagen más popular durante mucho tiempo. York, Reino Unido.

ARMAMENTO VIKINGO

No existía ningún tipo de uniformidad, pudiendo llevar un peto de pieles y cuero endurecido y un casco igualmente de cuero; si se lo podían permitir, una *byrnie* (cota de malla) y un casco metálico con protector nasal.

Las armas básicamente eran espada (con la típica empuñadura vikinga, aunque de formas muy variadas), hacha (las de mango largo y las arrojadizas), escudo (redondo, de madera con refuerzo central metalico). De menor importancia, lanza, daga, arco y flechas.

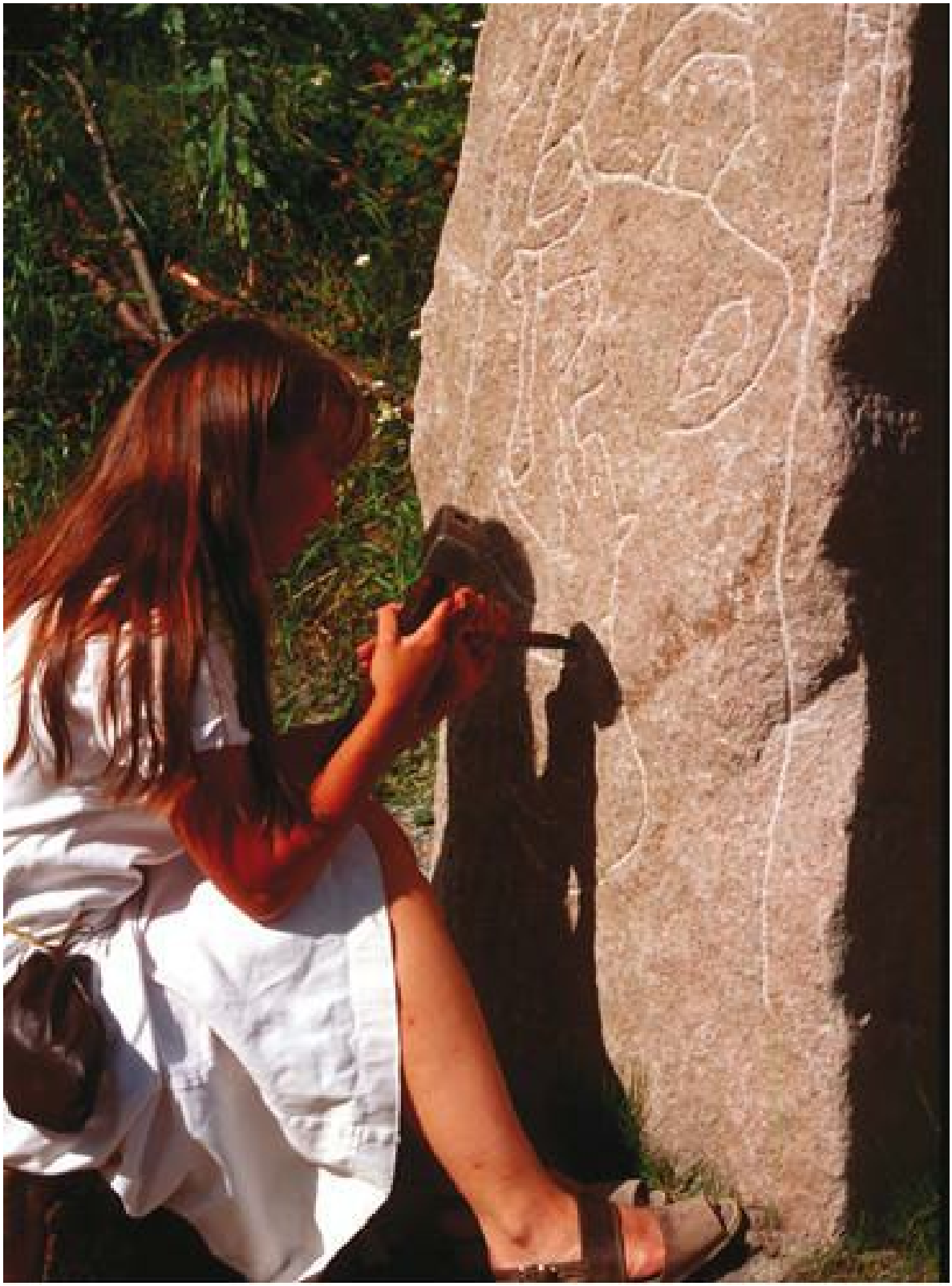
Una espada vikinga se distingue a simple vista por la guarda y el pomo, a los que dieron una forma característica. A partir del siglo X hubo una considerable mejora en la forja de estas espadas, que se hicieron algo más largas y afiladas.

Aunque la mayoría de los que van a bordo están bautizados y llevan una cruz sobre el pecho, Thorsteinn ha oficiado él mismo el sacrificio de dos corderos a Thor, para propiciar su protección, y, siguiendo viejas costumbres, ha entregado un trozo de oro a cada tripulante, por si llegaran a encontrarse cara a cara con Ran, mala diosa del mar, empeñada en hacer naufragar los barcos y

recoger a los hombres con su red. Sólo la pieza de oro reducirá el malestar por aquellos seres terrestres que osan profanar su territorio acuático.

Antes de regresar a la granja, Thorsteinn se dirige hacia la piedra rúnica que hace unos años mandó erigir en honor de un hermano, que murió en un duelo en Noruega.

Debido a que las piedras permanecen cuando pieles o maderas ya han dejado de existir, uno de los legados vikingos más abundantes que han llegado a nuestros días son precisamente sus piedras rúnicas. Hasta la fecha hay inventariadas unas cinco mil, la mayor parte de ellas en Suecia, aunque muchas son sólo fragmentos. Podían tener sólo textos, imágenes o mezcla de ambos. La mayoría de ellas conmemoraban a algún familiar muerto en tierras lejanas. Los elementos comunes son el nombre de quien la manda erigir, el nombre del homenajeado, parentesco o relación entre ambos y circunstancias de la muerte. Una curiosa excepción está en la piedra que un tal Jarlabanke mandó erigirse en un lugar de Suecia, en su propia memoria, «como un puente para mi alma», dejando constancia de que fue el dueño de todo el distrito de Taby.



Es raro encontrar el nombre del tallista en las piedras anteriores al año 1000; aunque después, cuando seguramente se había convertido esta en una profesión muy concurrida, ya era más necesario hacerse notar. Estos fueron algunos de los más prolíficos: Asmund Karesson, Balle el Rojo, Fot, Livsten, Oper y Visati. Sólo una mujer conocida: la sueca Gunborga.

Cabe la posibilidad de que el carácter mágico de las piedras rúnicas dedicadas a aquellos que murieron en el extranjero fuese el de atraer al espíritu del difunto, al que le considerarían vagando por lugares ajenos a sus dioses, para poder así despedirse de los suyos y continuar su viaje por los canales habituales en el concepto vikingo de ultratumba.

MÚSICA EN EL *CODEX RUNICUS*

No sabemos qué canciones cantaban los vikingos; tras la cristianización de Escandinavia, se fueron perdiendo o adaptando las viejas canciones, quedando tal vez las nanas que las madres cantaban a sus hijos o los cantos nupciales, quizás añadiéndoles algún elemento cristiano.

Pero tenemos una pequeña muestra de una canción que tal vez fuese popular entre ellos: en el *Codex Runicus* hay una pequeña anotación musical y un texto rúnico, cuyo inicio, *Dromte mig en drom,* «Tuve un sueño una noche», ha dado título al tema. En 1996, el sello danés Skaltk publicó un disco en el que tres músicos hicieron una versión de esta breve tonada, además de hacer pruebas con los sonidos que podían sacarse de los instrumentos que ellos mismos reconstruyeron.

Algo similar hicieron los suecos Per-Ulf Allmo y Styrbjörn Bergelt un año antes en la grabación *Svarta Jordens sång* para la que tuvieron que reconstruir instrumentos tales como flautas, cuernos, lures, arpas o liras a partir de los restos encontrados en la antigua ciudad vikinga de Birka. También tiene el disco unas partes cantadas o recitadas, basadas en textos rúnicos, poemas éddicos y en un fragmento de la saga de Egil Skallagrimsson.

Única anotación musical que nos ha llegado de la época vikinga. *Dromte mig en drom, Codex Runicus.* Colección Arnamagnæan de manuscritos en la Universidad de Copenhague, Dinamarca.

Sigamos en la granja de Thorsteinn. Ahora hay poca gente; además de los que acaban de partir, algunos hombres se han apuntado a una expedición de piratas organizada por otro *jarl* y otros han ido a los mercados de las pequeñas poblaciones que están surgiendo en el interior del país. Los que quedan se encargarán casi exclusivamente de recoger el heno, recolectar miel y hacer las labores imprescindibles para el mantenimiento de la granja.

Es buena época para que los niños sigan aprendiendo a nadar, montar a caballo o navegar, además

de ayudar en las diversas tareas de la granja y, por supuesto, ejercitarse en el uso de las distintas armas. Después, los viejos les enseñan trabalenguas, canciones, poesías, sagas. Algunos aprenden el arte de sus padres, como la talla de madera o el encurtido de pieles, o a fabricarse ellos mismos un instrumento musical, como diferentes tipos de percusiones, liras o flautas.

UNA REINA VIKINGA

Debido a la escasa actividad estival, Thorsteinn agradece una visita muy especial: nada menos que Thyre, la esposa del rey Gorm. Este monarca, al igual que casi todos los conocidos desde Sigurd Ring, manda sobre algunos territorios de Dinamarca junto a otros reyes o *jarls* con los que mantiene alianzas o claras desavenencias que desembocan en guerras. Pero él está haciendo todo lo posible por unificarlos para conseguir un país fuerte, como los que hay en el sur. No es una tarea fácil. Por si fuera poco, también tiene bajo su mando territorios en el sur de Suecia y de Noruega, lo que hace aun más difícil su misión. Por eso debe estar continuamente viajando con su tropa de un lugar a otro. Pero lo hace estando seguro de que deja el gobierno en buenas manos, las de Thyre. Esta, incluso, se puso a la cabeza de sus hombres para defenderse de sus enemigos del sur, el poderoso Sacro Imperio. Como colofón de su buena capacidad organizativa, ha reforzado y ampliado el *Danevirke,* un muro defensivo de varios kilómetros iniciado antes de la «era vikinga», siguiendo seguramente el modelo del que Adriano levantó en el norte de Inglaterra para impedir o al menos entorpecer las incursiones de los pictos. Eso evitó que la península de Jutlandia fuese invadida por las tropas carolingias, que ya habían acabado con la independencia de los sajones y los frisios.

EL ORIGEN MÍTICO DE LOS REYES DANESES

Saxo Grammaticus, en el décimo libro de su *Gesta Danorum* (Historia danesa), copia sin añadir ningún comentario el suceso que se consideraba como el origen de la soberanía dánica: una joven danesa quedó embarazada de un oso, con el que convivió en una cueva después de que el animal la secuestrase. La joven dio a luz a un niño de aspecto humano, pero al que se le atribuyó la fuerza y el valor de su padre. Este, del que no quedó registrado su nombre, fue el iniciador de la monarquía en Dinamarca.

Thyre lleva ropas llamativas, para hacerse notar incluso de lejos. Ya tiene cierta edad y tal vez ya no sea la belleza que en su tiempo fue, pero sus ojos irradian energía y sabe dejar claro en todo momento que, en su caso, una reina no es alguien que está a la sombra del rey.

Como siempre que llegan forasteros, tras las iniciales cortesías, la conversación deriva pronto hacia las últimas noticias que circulan por el mundo nórdico.

Los suecos han fundado algunas ciudades fortificadas a lo largo de los ríos de la Ruta del Este, por lo que a esa región la llaman Garðarike, el Reino de las Fortalezas. Al parecer, las tribus eslavas, al observar el sentido del orden y la capacidad para el comercio de los nórdicos, pidieron al rey Rurik que los gobernasen. Todo esto se ha desarrollado de tal modo que, a lo largo de los últimos años, dos de las ciudades más importantes, Novgorod y Kiev, han quedado unificadas en un reino, al que llaman Kievan Rus (aquel Kievan Rus no era ni más ni menos que el embrión del futuro imperio ruso

y la dinastía fundada por Rurik llegaría hasta el siglo XVI).

Por otro lado, en Noruega, el rey Harald, al que llaman «el de hermosos cabellos», tras una larga serie de batallas, ha conseguido unificar el país en un solo reino, imponiendo a todos los *jarls* un vasallaje y unas condiciones hasta ahora desconocidas en el mundo nórdico. Quienes se le oponen pasan a formar parte de uno de estos dos grupos: muertos o exiliados. Estos últimos cargan sus barcos con todo cuanto pueden y se dirigen a las islas del Atlántico norte, como las Feroe, las Orcadas o las Shetland; aunque la mayoría opta por continuar hasta Islandia, que está totalmente fuera del control del rey noruego. De hecho, los islandeses consiguen una cosa impensable para la época: una nación sin rey, algo así como la única república medieval europea.

Como la actual granja ya no dispone de un salón para grandes banquetes, Thorsteinn ha dispuesto un granero, vaciándolo y adornándolo con tapices bizantinos, para que la reina y su *hird,* su «comitiva personal», pasen las tres noches de hospitalidad.

A pesar de su caracter, Thyre no rehuye los lujos ni las comodidades, por lo que lleva su propia cama desmontable y un jergón de plumas. También lleva su propio escaldo, nacido en Islandia, tierra por antonomasia de grandes poetas.

SKALDIR

Escuchemos al acompañante de Thyre, que además de *skáld* (‘poeta’) es un buen *sogumaor* (narrador de sagas), que contaba el mítico origen del arte escáldico que fue legado por el mismísimo Odín:

> Hubo un tiempo en que las dos razas de dioses, Æsir y Vanir, estuvieron enemistados. En un determinado momento, hubo un encuentro para hacer las paces. Como símbolo de su reconciliación, pusieron una cuba en medio y todos escupieron en ella. Más tarde, los dioses, sabiendo que aquella manifestación de la paz entre ambas razas era algo muy poderoso, hicieron con su contenido a un ser, al que llamaron Kvasir, al que con el tiempo se le consideró tan sabio que no había pregunta que no supiese responder, aunque su principal virtud era el arte poético.
>
> Un día, Kvasir salió a dar una vuelta por los mundos que habitaban los distintos seres. Así llegó a la casa de los enanos Fialar y Galar, que conociendo la historia de su creación decidieron matarlo. Con su sangre, mezclada con miel, llenaron tres recipientes. Aquel hidromiel resultante era tan poderoso que todo aquel que lo bebía se hacía poeta y sabio, como lo había sido el propio Kvasir.
>
> Poco después, aquellos enanos mataron al padre de un gigante llamado Suttung, al que después tuvieron que entregar todo el hidromiel a cambio de que este no los matase a ellos.
>
> Pasó el tiempo. Un día que Odín estaba viajando por los mundos bajo el nombre de Bolberk, se encontró con un grupo de enanos que estaban segando un campo. Para entablar conversación y algo más, el dios se ofreció a afilarles las guadañas con su piedra de afilar. Viendo lo bien que cortaban después, los campesinos quisieron comprarle la piedra. Ante la negativa de este, se pusieron violentos hasta el punto en que Odín tuvo que lanzarla al aire. Todos los enanos se abalanzaron inmediatamente sobre ella, pero cortaron mutuamente las cabezas con sus bien afiladas guadañas.
>
> Estos campesinos trabajaban para el gigante Baugi, hermano de Suttong. Como de pronto se encontró sin nadie que le segase los campos, aceptó la oferta de aquel magnífico Odín, que prometió hacer él mismo el trabajo de todos ellos a cambio de un trago del famoso hidromiel que guardaba celosamente su hermano. Baugi prometió ayudarlo a convencer a Suttong.
>
> Al terminar la siega, ambos fueron a su guarida. Pero Suttong se negó a entregar a aquel extraño una sola gota de su preciado hidromiel, aunque accedió a que permaneciese allí las tres noches de cortesía, tal como era habitual con un visitante.
>
> Odín consiguió hacer un agujero en la pared, por el que pasó transformado en serpiente hasta la habitación de Gunnlod, la hija del gigante. Durmió con ella las tres noches, después de las cuales la joven giganta le dejó probar el

hidromiel de su padre. Pero Odín no se conformó con un traguito, sino que se bebió los tres recipientes completos.

Una vez que consiguió su propósito, se transformó en un águila y echó a volar hacia el Asgard. Los dioses le estaban esperando con sendas cubas, en las que vomitó el hidromiel. No todo se recogió en estos recipientes, ya que hubo una pequeña parte que se le escapó al águila/Odín por el orificio trasero. Esa parte se dice que es la que le corresponde a los malos poetas.

EL ARTE ESCÁLDICO

Los *skaldir* o escaldos eran poetas itinerantes que acudían o seguían a los reyes y los grandes señores. Aunque este arte se desarrolló en el continente, acabó siendo una especialidad islandesa, tan apreciada en su propio país como en los reinos nórdicos y las islas británicas.

En las sagas vikingas se mencionan unos sesenta escaldos, siendo el primero conocido Bragi Boddason el Viejo Otros, como Gunnlaug Lengua de Víbora o Egil Skallagrimsson, llegaron a tener su propia saga:*Gunnlaugs saga ormstungy, Egils saga Skalla-Grímssonar,* respectivamente.

Estos artistas ejercían su arte por las granjas de reyes y vikingos ricos para deleitarles con sus versos o sus historias, por los que recibían alojamiento y algún que otro regalo en forma de anillo o brazalete, sobre todo si sabían improvisar algunos halagos a su anfitrión, al que llamarán muy ceremoniosamente «el donador de anillos», rememorando alguna de sus aventuras con versos inflamados. El mencionado Gunnlaug recibió de Sigtrygg, rey vikingo de Dublín, una túnica púrpura una capa ribeteada con pieles y un buen brazalete de oro; todo esto a cambio de una *drápa* o poesía de alabanza con que el escaldo se presentó ante él.

Los realmente buenos llegaban a alcanzar un puesto de honor en el séquito de los reyes. A veces se producían tremendas rivalidades entre ellos, que resultan en auténticas guerras en las que usaban a fondo todos sus recursos lingüisticos, pues sus poesías estaban repletas de *kenningar* o «metáforas poéticas», a veces muy enrevesadas, y referencias mitológicas que no todos pueden comprender, sobre todo según avanzaba la era vikinga y los viejos tiempos van pasando paulatinamente al olvido.

Por eso fue tan útil que algunos siglos más tarde el islandés Snorri Sturlusson escribiera sus*Edda* en prosa y en verso, donde los poetas de su tiempo, ya muy alejados del espíritu vikingo, tuvieran los referentes adecuados tanto para comprender los poemas de sus predecesores como para realizar su propio arte escáldico con el uso adecuado de las *kenningar*.

4

Siglo XI

INTRODUCCIÓN

Hagamos ahora el último salto en el tiempo. Según el calendario cristiano, estamos en 1066, año que la mayoría de los historiadores señalan como el fin de la era vikinga. ¿Qué ocurre de especial ese año? Básicamente, la derrota del rey noruego Harald Harðráði cuando acude a Inglaterra a reclamar el trono al que se cree con derecho.

Resulta bastante curioso que Inglaterra sea el alfa y el omega de la era vikinga: Lindisfarne en el 793 y Stamford Bridge en 1066. También que esta isla haya sido el lugar donde más prosperó la cultura vikinga. Allí había una extensa zona llamada *Danelag* en nórdico o *Danelaw* en inglés: la Ley Danesa.

Es de suponer que hubo en el *Danelag* gente procedente de nuestra granja de Jutlandia. Echémosle un vistazo, aunque ahora tendremos que desplazarnos algo para verla, porque aquí también ha habido muchos cambios, al igual que en todo el país. Pocas granjas de los viejos tiempos permanecen en el mismo sitio. Incendios, nuevos propietarios, agotamiento de los terrenos de cultivo, supersticiones de los cristianos respecto a los lugares que habitaron los paganos…

Mapa publicado en *History of the English people,* de John Richard Green (1877), con los distintos reinos de la isla británica en tiempos del *Danelag*.

Mapa con los límites del *Danelag* en su máxima expansión.

Las nuevas granjas, muy próximas unas a otras, se levantan en torno a una iglesia de madera rodeada de un cementerio. Siguiendo las nuevas costumbres, muchos vikingos han decidido exhumar los cadáveres de sus antepasados para volverlos a enterrar en el cementerio cristiano, otorgándoles así una especie de conversión *post mortem* que seguramente espantaría a los difuntos si pudieran enterarse.

Detrás de las granjas, hay un camino de tablas entre los almacenes y el embarcadero, donde entra y sale una pequeña flota de *knars*. Parte de esto pertenece al nuevo Thorsteinn, al que podemos considerar como un próspero comerciante que nunca se vio involucrado en expediciones de asalto. Su atuendo resultaría ridículo para los vikingos que hemos conocido antes, pero la influencia oriental promovida por el intenso comercio por la Ruta del Este también se refleja en la forma de vestir: camisola de seda y pantalones bombachos. O en sus aficiones, ya que es un consumado jugador de *skak-tafl,* ajedrez, y le gusta pintarse los ojos, al modo de los árabes.

No es descendiente directo de los Thorsteinn que conocemos, pero nació en aquella granja y le

pusieron ese nombre porque figuraba repetidamente en la genealogía familiar y ya hacía tiempo que ningún niño lo recibía. Después, de mayor, se casó con la heredera y se ocupó de los negocios de la familia; tuvieron un par de hijos, a los que pusieron nombres cristianos: Absalón y Ana, que son educados por un clérigo.

A su casa siguen llegando amigos, como en las granjas previas, aunque ahora todo es más reducido. Se sigue bebiendo en grandes cantidades, pero en los sucesivos brindis se han cambiado a los viejos dioses por Jesucristo y los apóstoles. Algunas canciones han sufrido modificaciones en la letra, hasta hacerlas aceptables por el sacerdote, cuya opinión cada vez tiene más peso en la sociedad.

LA UNIFICACIÓN DE HARALD DIENTEZAUL

Todo esto no es sino un reflejo de los cambios radicales que han ocurrido en Dinamarca en los últimos tiempos: el rey Harald, hijo de Gorm y Thyre, conocido como *Blåtand* o Dienteazul (apodo al que debemos el nombre de la tecnología *bluetooth,* desarrollada en Dinamarca), consigue una estabilidad que no se conocía desde los tiempos de Godfrid (a principios del siglo IX).

Al contrario que casi todas las piedras rúnicas danesas, que fueron trasladadas a museos, las de Jelling continúan en el mismo lugar desde hace más de mil años. En la más grande, Harold Dienteazul rinde homenaje a sus padres, el rey Gorm y la reina Thyre (que tienen su propia piedra al lado de esta), además de anunciarse él mismo como «ganador de Dinamarca y Noruega y cristianizador de los daneses». Algunos historiadores califican esta piedra como la partida de bautismo más grande y pesada de la historia. Jelling, Dinamarca.

Uno de los temas favoritos de conversación en aquellos tiempos podría ser la enrevesada historia de los viejos reyes daneses. Este es un resumen: cuando Godfrid murió asesinado, a pesar de tener dos hijos (aún la monarquía no era hereditaria), fue sucedido por su sobrino Hemming, que murió pronto, sucediéndole sus parientes Sigfred y Anulo. Ambos cayeron en una guerra y el poder pasó a manos de dos hermanos de Anulo: Harald Klaka y Reginfred. Los hijos de Godfrid, que estaban exiliados, regresaron; en la subsiguiente guerra murió Reginfred, mientras que Harald Klaka (que fue

el primer rey vikingo en ser bautizado) desapareció de la escena, para aparecer poco después, recuperar la corona y perderla nuevamente. Reinará entonces Horik, el único hijo de Godfrid que sobrevivía. Estaría casi 30 años en el poder, lo cual no era normal en aquella tempestuosa época, pero acabaría asesinado por uno de sus sobrinos. Eso sí, antes de su muerte atacó Hamburgo, destruyendo su catedral hasta los cimientos. El motivo: desde esta ciudad partían los monjes evangelizadores hacia Dinamarca.

Toda esta confusión hizo que Dinamarca estuviese en pequeños reinos hasta que Harald Dienteazul, continuando la labor de su padre, Gorm el Viejo, consiguió unificarlos. En el 965 se hizo bautizar en Jelling, al sur del país, y automáticamente todos los daneses pudieron considerarse cristianos. Para dejar constancia de ello, levantó una gran piedra rúnica de tres lados.

Pero el espíritu cristiano que Harald intentó inculcar en su pueblo no evitó que invadiera Noruega para matar al rey Hakon, también cristiano, ni las desavenencias con su hijo Svend Barbapartida (llevaba la barba dividida en dos coletas), que llegó a destituirlo.

En la granja de Thorsteinn, el otoño nos muestra la imagen inversa del relajado y corto verano. Ahora todo es un hervidero de gente: recogen el ganado, esquilan las ovejas, hacen la matanza, ahuman la carne, guardan el heno, elaboran grandes cantidades de queso, mantequilla y cerveza, secan o salan pescado, talan árboles, apilan leña. Todo cuanto les hará falta durante el duro invierno que ya se aproxima.

La misma actividad se refleja en el embarcadero: descargar, limpiar y guardar los navíos mercantes que regresan de los distintos mercados.

Durante el verano y el otoño debían preparar y almacenar los alimentos para el largo y duro invierno, utilizando las técnicas naturales de conservación: secar, ahumar, salar, encurtir. En esta imagen, vemos pescado puesto a secar sobre un armazón de madera. Vikinglandet, Oslo, Noruega.

La esposa de Thorsteinn esperaba impaciente el encargo que hizo: agujas, alfileres, adornos de

azabache, cuentas de cristal y de ámbar. Todo esto lo utilizará para el traje de novia de su hija, que tendrá lugar en la iglesia y será oficiada en latín. Pero esos son los únicos cambios en las bodas, ya que los padres siguen siendo quienes toman la decisión, sin que el amor sea un elemento a considerar, ya que este, al que llamaban *makti mur,* «llegará con el tiempo».

LA COMPRA DE LA NOVIA

Los convenios que daban lugar a una boda no eran muy distintos en el fondo a cualquier otra transacción comercial; estaban regulados por una normativa que, aunque podría variar según qué región, establecía la dote a pagar, que recibía el expeditivo nombre de *brúðkaup,* 'la compra de la novia'. Las mujeres estaban representadas durante las negociaciones por su padre, hermano o familiar masculino más cercano. Sólo las viudas tenían derecho a elegir por ellas mismas, aunque en algunos sitios aún tenían que contar con el visto bueno de los familiares masculinos; estos sólo podían negarse con los dos primeros candidatos, pudiendo casarse con el tercero, ya sin necesitar permiso.

A pesar de eso, tras la boda, las mujeres mantenían su apellido, sus propiedades y herencia, que no podían ser confiscadas ni en el caso de que su marido fuera mandado al exilio por la Asamblea. En caso de divorcio, se llevaba consigo lo que su familia hubiese aportado como dote.

Por supuesto que había jóvenes que pretendían conquistar el corazón de una mujer, pero, según cuentan las sagas, ese era un pasatiempo más que peligroso, acabando muchas veces la aventura con la muerte del joven enamorado. También existía la posibilidad del rapto, que podía dar lugar a enfrentamientos entre las dos familias, pero que solía compensarse con el pago de determinada cantidad por parte del padre del joven.

LOS ÚLTIMOS VIKINGOS

Como siempre, los que regresan a la granja, además de traer los beneficios del viaje en forma de las mercancías o joyas o monedas de plata por las que han intercambiado sus productos, también son portadores de algo muy valioso: noticias de cualquier sitio. En los últimos tiempos, las que han despertado más interés han sido las siguientes.

En Islandia se han convertido al cristianismo, pero, al revés que en Dinamarca o Noruega, no lo han hecho porque lo mandaba el rey, que allí no tienen, sino por decisión de la asamblea. Se deja a quienes así lo quieran que continúen con sus viejas creencias, aunque las ceremonias han de hacerse en privado.

En Stiklestad, muere en combate el rey noruego Olaf, que pasará a la historia como santo y dará nombre a multitud de iglesias por todo el norte de Europa.

En Irlanda, los vikingos encontraron a sus más duros enemigos, hasta el punto en que fueron los irlandeses los únicos que han conseguido expulsar a los nórdicos de sus tierras. Eso ocurrió en 1014. Los reyes de ambos bandos, el irlandés Brian y el vikingo Sigtrygg, murieron en la batalla.

Leif el Afortunado, un hijo de Erik el Rojo, al que todos ya conocen por haber sido el descubridor de Groenlandia, encontró una nueva tierra más hacia el oeste, a la que puso el nombre de Vinland.

Seguramente el comentario más común en la granja sea que cada vez se organicen menos expediciones de vikingos, tan abundantes en los viejos tiempos. Hay jóvenes a los que les gustaría

salir en una de ellas, pero eso ya no es nada fácil, tanto porque los mayores no les facilitan los medios como porque, desde hace tiempo, en todas las costas se han levantado defensas y hay ejércitos bien preparados y pertrechados ante la posible llegada veraniega de los vikingos. Algunos nobles de esos países llegan incluso a contratar a bandas de vikingos forajidos, perseguidos en sus propias tierras y que no tienen a donde ir, para que los defiendan de invasores a cambio de un buen sueldo y, en ocasiones, la cesión de una tierra donde instalarse. Algo parecido ocurrió, hace ya muchos años, en Francia cuando el rey Carlos el Simple, harto de saqueos y destrucción, entregó la provincia de Neustria, que desde entonces se llama Normandía, a Hrólfr el Caminante (renombrado como Rollon, tras su bautismo) y sus hombres.

Estatua de Leif Eriksson, donada por los Estados Unidos con motivo del milenio del *Althing* (parlamento islandés) y por haber sido el primer europeo en llegar al continente americano. Reykjavík, Islandia.

Gracias a los escritos del islandés Snorri Sturluson (1179-1241) conocemos mejor el mundo y la cultura de los vikingos. Portada del manuscrito de la *Edda* en prosa, del siglo XVIII. Biblioteca Nacional de Islandia.

Puede que entre todas las noticias que circulan en el año 1066, las más comentadas sean la muerte de Harald III de Noruega y la coronación de Guillermo el Conquistador como rey de Inglaterra. Ta vez no lo saben, pero con ellas ya podemos dar por terminada la «era vikinga». Menos de tres siglos, pero suficientemente intensos como para haber transformado el mundo.

Pero aún quedan algunos sucesos importantes relativos a la cultura vikinga, sobre todo los relacionados con los textos escritos, que serán fundamentales para que la memoria de este pueblo no se pierda totalmente: en Islandia, comenzará la transcripción de las sagas que durante generaciones habían pasado de boca en boca. Este proceso llegará a su cenit con los escritos de Snorri Sturlusson, autor de una historia de los reyes noruegos, las *Edda* en verso y en prosa y la *Saga de Egil Skallagrimsson.*

II
Mitología vikinga

Allföðr, padre de todos, era uno de los doscientos apelativos con el que se conocía a Odín, dependiendo de la función que ejerciese en cada momento. También era *Baleygr,* el Ojo Llameante, de resonancias tolkianas. Piedra rúnica. Museo de Historia, Estocolmo, Suecia.

Introducción

Cada pueblo tiene una manera de representar su mitología basada en su concepción del mundo y la vida, las tradiciones heredadas de los antepasados, a veces mezcladas con las de otros pueblos, y las propias revelaciones de quienes consideran como sus seres superiores. Por eso, cada pueblo utiliza sus propios símbolos y sus propios personajes para contar los grandes eventos en que se vieron involucrados sus ancestros y los seres que los crearon en un pasado remoto, donde el tiempo y el espacio parecían funcionar de otra manera. Toda esa imaginería en muchos casos también responde a un código transmitido al futuro a base de símbolos, con la esperanza de que alguien habrá que sepa descifrarlo debidamente en algún momento.

La mitología escandinava puede parecer en estos materialistas y racionales tiempos algo muy absurdo (al igual que cualquier otra), pero para los vikingos aquellas cosas habían ocurrido hacía mucho, mucho tiempo. ¿De qué serviría pretender comprenderlas o intentar darle una dimensión más humana? Como siempre con los viejos textos, también cabe la sospecha de que los transcriptores medievales añadieran o quitaran, intencionadamente o no, algo de su propia confusión. En cualquier caso, si hubo referencias que ayudasen a comprender mejor los simbolismos y los mensajes ocultos, no han llegado hasta nosotros. Así que es mejor hacer como los vikingos: escuchar (o leer) las leyendas y dejarse llevar por su magia.

5

Valhalla

INTRODUCCIÓN

Imaginemos la escena: una pequeña batalla va a tener lugar en una llanura de Jutlandia. Aquel Thorsteinn que conocimos en el primer capítulo es el jefe de uno de los bandos enfrentados. Con gran rapidez se suceden arengas, insultos, aullidos y gritos de guerra; le sigue el ruido de las armas, las maldiciones y los lamentos de los heridos, la euforia de los ganadores.

Thorsteinn cae mortalmente herido. En el suelo, tras los gestos de dolor y sorpresa, sabe que su vida se escapa y su vista se pierde en el infinito sin que su rostro muestre ni el más leve rasgo de miedo o desesperación ante lo que ocurrirá después. La acepta de buena gana. Al fin y al cabo, va a terminar sus días en este mundo tras un valeroso combate, tal como desde pequeño había deseado.

No es un suicida. Ama y disfruta completamente la vida, en toda su plenitud. Como dice el *Hávamál,* «vive con ilusión mientras estés vivo». Ha acudido a la batalla para luchar con todas sus fuerzas, vencer al enemigo y después regresar con el honor de la familia limpio; pero le ha llegado su hora. Eso, en las presentes circunstancias, no resulta una tragedia. Él ha vivido mucho más que sus contemporáneos. Sin duda, es un final mejor que morir consumido por la enfermedad y el irremediable deterioro del cuerpo. Su nombre será recordado por quienes le sobrevivan; además, la recompensa de sus dioses está próxima. ¿Qué más puede pedir?

VALKYRJUR Y EINHERJAR

Sigamos imaginando: una resplandeciente doncella sobre un caballo alado se acerca a nuestro vikingo moribundo. Este exhala su último aliento y sobre el suelo queda un cuerpo sin vida con una mano aún aferrada al pomo de la espada. Eso es todo lo que pueden ver quienes permanecen en el campo de batalla, unos sufriendo la agonía de una herida mortal, otros la vergüenza cruel de la derrota y otros exultantes por su victoria. Pero ninguno verá el éxtasis de ese doble etéreo que ha abandonado el cuerpo físico y se dirige al Asgard, la tierra de los dioses, transportado a lomos del caballo alado por una de las valkirias, una especie de cuerpo de elite femenino al servicio del dios Odín, encargado de recoger a los más valerosos guerreros caídos en combate.

Una vez atravesado el Bifrost (puente del Arco Iris que une el Asgard, la tierra de los dioses, con el Midgard, la Tierra Media de los humanos), ambos se dirigen hacia un salón especial llamado Valhalla. Allí, en la puerta llamada Valgrid, le espera nada menos que Freya, la bella diosa del amor. Es ella quien decide si finalmente entrará en el Valhalla o irá al Folkvang, su propio palacio en el Asgard.

A nuestro héroe, algo confuso tras su muerte física, se le escapa el complicado y rápido proceso por el cual la diosa tomará su decisión, pero esta finalmente le da la bienvenida al Valhalla; entonces se acerca otra valkiria ofreciéndole un cuerno del rojo hidromiel sagrado.

Está experimentando algo que en su vida terrenal ha visto muchas veces representado con dibujos: la dama dando de beber al héroe. Ahora, el héroe es él. Sabedor de la transcendencia del momento, toma el cuerno y bebe; después, mientras siente el dorado abrazo de la valkiria, de pronto recupera la consciencia de que ha regresado al río de la inmortalidad.

Último ritual iniciático al que muy pocos pueden acceder. Ahí está representada la recompensa del guerrero; a partir de ahora es un *einherjer,* un «muerto glorioso», y junto a sus nuevos compañeros esperará allí la llegada del Ragnarök, la gran batalla del fin de los tiempos, para defender a sus dioses del ataque de los habitantes del Jotunheim: los gigantes primordiales del universo, que representan las fuerzas caóticas de la naturaleza y que siempre están dispuestos a hacer que las cosas vuelvan al caos del que todo surgió. Durante un tiempo incalculable, los dioses los han mantenido a raya entre los límites de su mundo, pero los caminos que se vislumbran para el futuro confluyen en un momento y lugar en que los gigantes tendrán su hora de la venganza. Odín conoce ese futuro y, por ello, ha organizado este ejército de valerosos humanos.

Todos los *einherjar* han caído en parecidas circunstancias que Thorsteinn, siempre con la espada ensangrentada en la mano y tras haber dado todo de sí mismo en su último combate. Su vida en el Valhalla no será la espera ociosa del momento decisivo: durante el día participará en los entrenamientos entre compañeros, no un entrenamiento amable para mantenerse en forma, sino una lucha de verdad en la que habrá muertos; aunque al anochecer, esos extraños difuntos por partida doble se levantarán y se reunirán con los demás en el interior del enorme salón, donde cenarán en alegre camaradería con el mismísimo Odín, que también recibía el sobrenombre de Valfodur, «el padre de los muertos en combate». Eso sí, el dios no probará la comida (carne de jabalí que se regenera cada día en un caldero mágico) y sólo compartirá con los suyos el sagrado hidromiel, servido por sus hijas, las valkirias.

Según la *Edda* del islandés Snorri Sturlusson, el Valhalla era un enorme salón, con quinientas cuarenta puertas que permitirían la salida de ochocientos *einherjar* por cada una de ellas cuando llegase la hora anunciada por el cuerno de Heimdall, el dios guardián del Asgard. Las vigas estaban hechas con las lanzas y el techo con los escudos de los guerreros.

Los familiares de Thorsteinn creen que ahora es un nuevo *einherjer* y que tiene el privilegio de compartir su vida sobrenatural con los viejos grandes héroes del Valhalla, allá en la tierra de los dioses. Incluso así lo creen los enemigos que han acabado con su vida y que no tienen inconveniente en reconocer su valor. Sin duda, se merecía el Valhalla.

Veamos ahora qué cosmovisión y qué trasfondo filosófico-religioso sustentaban estas creencias.

De hielo y fuego

INTRODUCCIÓN

Según nos cuenta la *Edda,* mucho antes de que se crease la Tierra, ya existía el gélido Nilfheim, del que surgían doce ríos. Antes de que existiese ese lugar, ya existía el Muspel, donde habitaba un ser llamado Surt, que tenía una espada flamígera. Y, antes de todo esto, sólo existía el caos originario, del que surgió un abismo impreciso llamado Ginnungagap.

Los ríos del Nilfheim fueron llenando aquel gélido Ginnungagap, donde sus aguas se helaron, excepto en el lugar más cercano al Muspel, donde el calor hacía que se levantasen grandes chorros de vapor que caían en forma de escarcha. Así, del contacto entre el hielo del norte y el fuego del sur surgieron el gigante Ymir y la vaca Audhumla. Ymir originó un hijo y una hija, unidos por la cabeza; por su parte, la vaca hizo surgir del hielo al primer dios, Buri.

CONSTRUYENDO EL UNIVERSO

Buri, uniéndose a una giganta, tuvo a Bor. Este, por el mismo procedimiento, tuvo a Odín, Vili y Ve. Pronto surgieron las diferencias entre los dos tipos de seres y la guerra entre ellos duró miles de años, sin que ninguno prevaleciera sobre el otro. Hasta que un día, entre los tres dioses consiguieron matar a Ymir. De su cuerpo se derramó tanta sangre que todos los gigantes perecieron ahogados, excepto una pareja que daría lugar a la futura raza de los gigantes, que habitarían en su propio mundo.

Ilustración de Lorenz Frølich (1820-1908) que muestra la muerte de Ymir por parte de Odín y sus dos hermanos.

Con los restos de Ymir colocados en medio del Ginnungagap, los tres dioses construyeron Midgard, el mundo que más tarde darían a los humanos: con el cráneo hicieron la bóveda celeste, con la sangre los océanos, con su carne la tierra firme, con sus huesos, rocas y montañas, y con sus cabellos, los árboles, con sus sesos, las nubes. Todo esto lo iluminaron con las brasas que tomaron del Muspel. De entre ellas, seleccionaron el Sol y la Luna (para los vikingos y para otros pueblos antiguos, eran géneros distintos a cómo lo entendemos nosotros, es decir, la Sol y el Luna), que montaron sobre sendos carros que recorrerían el cielo, creando así el Tiempo.

Con esta victoria sobre las fuerzas caóticas se llegó a un punto de estabilidad y equilibrio. Era el momento de crear a los primeros seres humanos. El primer hombre se llamó Ask y procedía de un fresno; la primera mujer fue Embla y estaba hecha de un olmo. Odín les dio espíritu y vida; Vili, inteligencia y sentimientos; Ve, percepciones y capacidad de hablar. Esta pareja y sus descendientes habitarían la zona del universo que se había forjado para ellos: el Midgard o Tierra Media.

Un enorme fresno, llamado Yggdrasil, al modo del Árbol de la Vida de tantas culturas antiguas, era el lugar de apoyo y equilibrio de todo el universo, que estaba dividido en Nueve Mundos destinados a los distintos seres que lo poblaban: dioses, gigantes, enanos, elfos y humanos. Tenía tres grandes raíces. Una de ellas se hundió hasta el Nilfheim, donde estaba el manantial Hvergelmir, de donde fluyeron los ríos primigenios. La segunda raíz llegó hasta el Jotunheim, justo hasta el manantial

de Mimir, donde se concentraba todo el conocimiento posible. La tercera raíz creció hasta el Asgard, en un lugar cercano al manantial Urd, de donde las nornas recogían agua para regarla.

LOS NUEVE MUNDOS

Niflheim: Nifl (hielo, en el Norte)

Helheim: Hel, la Muerte

Svartálfheim: enanos

Jotunheim: gigantes

Midgard (Tierra Media): humanos

Asgard: Aesir

Vanaheim: Vanir

Alfheim: elfos

Muspellsheim: Muspell (fuego, en el Sur)

Algunos estudiosos de la simbología nórdica ven en el símbolo Valnut (atribuido tradicionalmente a Odín) como una manera de representar la interconexión entre los distintos mundos. Un triángulo uniría Asgard, Vanaheim y Jotumheim. Otro, Alfheim, Svartalfheim y Midgard. El otro, Muspellheim, Nilfheim y Helheim. Y los tres unidos entre sí.

Pero el gran árbol también tenía sus enemigos, que buscaban la inestabilidad y el caos en el universo que él mantenía. Por sus ramas corría continuamente la ardilla Rastatoskr, que pasaba el tiempo sembrando cizaña entre la serpiente (o dragón) Nidhogg y un águila que se posaba en la parte superior del árbol. Esta serpiente roía la raíz del Nilfheim, intentando su destrucción. Además, cuatro ciervos se comían los brotes recién salidos. Sólo los cuidados de las nornas hacían posible la continuidad de la vida del Yggdrasil.

Dioses y diosas

INTRODUCCIÓN

Las deidades nórdicas estaban divididas en dos grandes familias: los Æsir y los Vanir. Estos últimos vienen a representar los aspectos femeninos de la cultura, mientras que los Æsir lo hacen de los masculinos: la agricultura y la fertilidad frente al gobierno y la guerra, que tal vez reflejase el encuentro entre los pueblos protovikingos que habitaban las tierras nórdicas con otros llegados del sur.

Hubo una época en que todo el universo estaba en paz. A aquello se le llamó Edad de Oro, pero cierto día comenzó una guerra entre las dos razas de dioses, provocada por la muerte de la diosa Vanir Gullveig, por parte de los Æsir, cuando ella se negó a compartir sus secretos. Los Vanir llegaron a tomar el Asgard, pero Odín, usando sus conocimientos rúnicos, consigue que los Asir se impongan como vencedores. Ambos bandos deciden mantener la paz a partir de entonces, aunque, para asegurarla, hicieron intercambio de rehenes. Con los Vanir se fueron Hoenir, Mimir y Kvasir, mientras que al Asgard de los Æsir se fue Njord junto a sus hijos Frey y Freya.

Veremos ahora los rasgos más importantes de algunos dioses, sobre todo de Odín, Thor y Frey, los más populares con diferencia entre los vikingos, que representaban respectivamente los aspectos de la soberanía/el gobierno, el combate/la fuerza y la fertilidad/la producción, siguiendo la típica división de la cultura indo-europea.

ODÍN, EL DIOS CHAMÁNICO

Para los vikingos fue Odín, para los germanos Wotan y para los anglosajones Woden. Tres nombres para el mismo ser, todos los cuales significaban «furia». Aunque también habría que contemplar una palabra sinónima que se ajustaría mejor a las cualidades de este dios: «arrebato», ya que en ese estado de trance inspiraba el ingenio de los *skaldir* o ‘poetas’, las prácticas de los *vitkar* o ‘maestros de runas’ y la fuerza de los *berserkir* o ‘guerreros’, cuando este tipo de personas eran capaces de realizar actos vedados a los demás.

Tenía un solo ojo (el otro lo perdió en el «pozo de la sabiduría», como intercambio por los conocimientos que allí adquirió) y le acompañaban los cuervos Hugin y Munin, que sobrevolaban la tierra y le informaban de todo lo que veían, y los lobos Geri y Freki. También tiene a Sleipnir, su caballo de ocho patas. Su principal templo estuvo en la actual Odense, la Ciudad de Odín, en Dinamarca.

En la *Ynglingasaga* se citan algunas de las facultades de Odín que podríamos considerar relacionadas con el chamanismo: podía abandonar su cuerpo a voluntad, transformarse en un animal, viajar instantáneamente a tierras lejanas o traspasar las barreras de los distintos mundos. Con sus palabras, conjuros rúnicos, podía apagar el fuego, calmar el mar o cambiar la dirección del viento; sabía el destino de los hombres, podía matarlos o causarles enfermedades, provocar la locura o arrebatarles su fuerza para entregársela a otros. Sus viajes los hacía a través del Yggdrasil, el fresno del mundo, sobre su caballo: una imagen simbólica muy similar a la usada por los chamanes para sus viajes astrales. Sus cuervos podrían representar las facultades chamánicas de «ver» cosas que ocurren en otros lugares.

A Odín se le solía representar a lomos de su caballo de ocho patas Sleipnir.

Otra de las muchas atribuciones de Odín era la de jefe de la cacería salvaje, cuando encabezaba una horda de espíritus humanos, perros y caballos y salía en la noche invernal (durante la celebración del *Jól Blót,* el solsticio de invierno) buscando las almas de los que habían fallecido recientemente y se habían quedado a medio camino entre el mundo de los vivos y de los muertos. Para los vivos era muy peligroso contemplar esto, pues se podían volver locos e incluso morir y ser llevados por la tétrica comitiva; por otro lado, se creía que aquello era beneficioso para la fertilidad y la renovación de las fuerzas espirituales de la tierra que, de otro modo, se vería negativamente afectada por los espíritus que por ella vagasen sin rumbo.

Odín en su trono. Dibujo de Johannes Gehrts para el libro *Walhall,* de Felix y Therese Dahn (1901).

Odín pasó por un terrible ritual iniciático que le llevó a conseguir el conocimiento de las runas. No menos terrible fue ese otro ritual que le llevó a perder un ojo a cambio de la sabiduría, en el manantial de Mimir.

En su continua búsqueda del conocimiento y el poder, viajó por los nueve mundos bajo distintas identidades, aunque su imagen más habitual era la del viejo viajero de larga barba, sombrero ancho y una capa gris o azul. Esa es justamente la apariencia que siempre se ha atribuido a los hombres de conocimiento: magos, brujos, druidas, hechiceros. Es la imagen que nos ha sido legada desde las crónicas antiguas a los modernos escritores y que valen tanto para Merlín como para Gandalf; apariencia siempre deudora de aquel Odín viajero o vagabundo.

TOPONIMIAS RELACIONADAS CON ODÍN EN LA ACTUAL ESCANDINAVIA

Dinamarca:

Odense: Odins Vi: santuario de Odín.

Odinshøj: colina de Odín.

Onsbjerg: montaña de Odín.

Noruega:

Onsøy: (Óđinsøy - Isla de Odín).

Suecia:

Onsala (Halland), Odensala (Uppland): sala de Odín.

Odensåker (Västergötland): campo de Odín.

Odensvi (Småland), Odensvi (Västmanland): santuario de Odín.

Onslunda (Skåne): arboleda de Odín.

THOR, EL DIOS POPULAR

Thor era hijo de Odín y una representación de la Madre Tierra llamada Jord o Fjörgyn, lo que le otorga ser simbólicamente hijo del cielo y de la tierra. Puede decirse que ganó a su padre en popularidad, ya que estaba más cercano al hombre corriente. Sobre él hay más historias y leyendas que sobre ningún otro; también hay muchos nombres personales y toponimias compuestos con su nombre, que significa 'trueno'. Era quien controlaba las condiciones atmosféricas, sobre todo los rayos y truenos. Eso le convertía en un dios de la fertilidad para el campo, ya que se atribuía a sus rayos caídos en tierra la consecución de las buenas cosechas. También era el favorito de quienes emprendían algún viaje, que le pedían buen tiempo. Su símbolo, el martillo, era llevado como amuleto, colgado del cuello de las personas o en la proa de un barco.

Se le invocaba como protección, para recuperar la salud, mejorar la cosecha o alcanzar la justicia; también para consagrar los lugares donde iba a realizarse alguna ceremonia.

Su apariencia externa era la de un joven pelirrojo fuerte y temperamental, rodeado de un halo de fuego o estrellas. Siempre iba armado con su martillo Mjöllnir y, como complementos relacionados, los guantes Járngreipry el cinturón Megingjord. Estos elementos mágicos, elaborados por los enanos del Svartlafheim, orfebres y magos, los utilizaba para combatir a los gigantes del Jothunheim. Cuando estaba calmado, sus ojos eran verdes, mientras que en estado de ira cambiaban al rojo.

Habitaba en un palacio llamado Bilskirnir, el más grande del Asgard. En él, acogía a los que no habían muerto en la batalla pero habían llevado una vida valerosa, sin que hiciese distinción de clase o condición. Tenía un carro tirado por dos cabras. Los truenos se producían cuando viajaba sobre él a través del cielo.

Thor ‘trueno’ era un dios aventurero y viajero y la encarnación del coraje, la generosidad y lealtad. A él dirigían los vikingos la mayor parte de sus oraciones, sobre todo cuando iniciaban un viaje, incluso después de la cristianización. Estocolmo, Suecia.

Su día de la semana era el jueves y aún sigue así en inglés y en las lenguas nórdicas (*Thursday* y *Torsdag,* día de Thor). Las asambleas *(things),* donde se dirimían las leyes y se juzgaba a los acusados de algún delito, se inauguraban justamente en jueves y el símbolo del martillo estaba siempre presente.

En el manuscrito *Nafnaþulur* hay una estrofa con una lista de nombres con que también era conocido Thor: Atli (el terrible), Ásabragr (príncipe de dioses), Ennilangr (el de frente amplia), Björn (oso), Harðvéorr (arquero fuerte), Sönnungr (el verdadero), Véoðr (protector de lo sagrado) y Rymr (el ruidoso).

Mjöllnir, el martillo de Thor, era el amuleto más frecuente entre los vikingos.

NOMBRES COMPUESTOS POR LA PALABRA THOR

Masculinos: Thorbjorn, Thorbrand, Thord, Thorfinn, Thorgeir, Thorgisl, Thorhall, Thorir, Thorkel, Thorlak, Thormo Thorstein, Thorvald, Thorvard.

Femeninos: Thora, Thorbjorg, Thorgerd, Thorgunna, Thorunn.

TOPONIMIAS RELACIONADAS CON THOR

Thorsted (lugar de Thor), Thorsager (campo de Thor), Thorskov (bosque de Thor), Thorsø (lago de Thor), e

Jutlandia, Dinamarca.

Tórshavn (puerto de Thor) es la capital de las Islas Faroe.

Þórsmörk (valle de Thor), en Islandia

También tiene una en el espacio: una nebulosa recibió el nombre de Casco de Thor por su parecido con el casco del superhéroe de la Marvel basado en el dios nórdico.

FREY, EL DIOS DE LA FERTILIDAD Y LA SALUD

Por extensión, también lo era de la riqueza y prosperidad. Bajo su protección se conseguían buenas cosechas, el ganado crecía sano y las personas procreaban hijos fuertes. Era tan popular que, aún hoy en día, se pueden encontrar unos ochenta topónimos relacionados con él en Escandinavia y Normandía. Su iconografía tradicional lo representa sentado tirándose de la barba y con un gran pene erecto. Su imagen era llevada en procesión por los campos después de la recolección, sobre un carro, para asegurar la próxima cosecha. Sus seguidores llevaban un talismán con la imagen de un jabalí y justo con una cabeza de este animal se le honraba en la llamada *Noche Madre,* dentro de las fiestas de Jol (actual Navidad). También en su honor, los vikingos echaban migas de pan o derramaban un poco de cerveza sobre la tierra antes de comer y beber. Hay una saga en la que se cita a un «sacerdote de Frey», por lo que debía haber cierto clero dedicado a su culto. Se le supone ancestro de los Ynglingar, los iniciadores de la dinastía real en Suecia, uno de cuyos reyes tenía un casco llamado Hildigortr, el Jabalí de la Guerra.

Era el único dios del Asgard que no tenía su residencia en ese mundo, sino en el Alfheim, el Reino de los Elfos, sin que haya aparecido alguna referencia que aclare el porqué.

TOPONIMIAS DE FREY

Noruega

Estos nombres se encuentran repartidos por diversas áreas rurales noruegas: Freysakr (campo de Frey), Freysho (templo de Frey), Freysland (tierra de Frey), Freyslíd (colina de Frey), Freysnes (punta de Frey), Freyssetr (granja d Frey), Freyssteinn (piedra de Frey), Freysvík (bahía de Frey, Freysvin (prado de Frey).

Suecia

Fröseke (el bosque del roble de Frey) - Småland

Fröslunda (el bosque de Frey) - Uppland

Frösön (isla de Frey) - Jämtland

Frösve (santuario de Frey) - Västergötland

Frösåker (campo de Frey) - Uppland

Frey, dios de la fertilidad. Se le solía representar de manera itifálica. Era el tercero de una triada, junto a Odín y Thor, representando respectivamente los aspectos mentales, físicos y sociales, que debían permanecer en equilibrio. Museo de Historia. Estocolmo, Suecia.

OTROS DIOSES Y DIOSAS

Frigga

Hija y segunda esposa de Odín. Era una diosa especialmente querida por las mujeres, ya que se encargaba de los hogares, los matrimonios y el orden social. Se le invocaba en las bodas, al cocinar, durante los partos y ante el telar. En su palacio del Asgard recogía a las parejas que habían muerto amándose para que permanecieran juntos después de la muerte. También tenía unas ayudantes encargadas de tareas relacionadas con el amor, como Lofn, que se ocupaba de unir las parejas que estaban destinadas para ello; Viofn, a su vez, se encargaba de reconciliar a los enamorados; Gefjon se ocupaba de quienes morían sin casarse; Vara castigaba a los que incumplían sus promesas; Fulla conseguía que las mujeres quedasen embarazadas. Algunos autores piensan que más que seres distintos, bien podría tratarse de otras formas de denominar a la propia Frigga, según las funciones que realizase, tal como ocurría con su esposo Odín.

Freya

Complementaba las funciones de su hermano gemelo Frey, al ser diosa del amor y la fecundidad. Se transportaba en un carro tirado por los gatos Bygul y Trjegul.

A la diosa Freya, los vikingos la llamaban «la Señora». A ella se debía el uso del *seiðr,* la magia femenina.

De gran belleza y muy libidinosa, sus amantes podían ser dioses, elfos, enanos e incluso humanos, pero nunca gigantes, a los que detestaba. Su culto estaba relacionado con el lino, cuyas semillas sólo podían sembrarse en viernes, que era su día. Para obtener una de sus propiedades más queridas, el collar Brising (resplandeciente), tuvo que acostarse con los cuatro enanos que lo habían fabricado. Ese collar será su principal símbolo como diosa: el círculo. Cuenta una leyenda que en cierta ocasión ella y su hermano fueron capturados por los gigantes y que un humano llamado Odr los liberó (según otra versión, este es un elfo), por lo que Freya se casó con él, siendo su único esposo reconocido. Cuando lo perdió, lloró lágrimas de oro. Justamente por eso, al oro se le llamaba «lágrimas de Freya». Otra de las historias relacionadas con los dioses cuenta que el gigante Thrym robó el martillo a Thor solamente para exigir a Freya a cambio. Como jefa de las valkirias, una de sus funciones era recibir en el Valhalla a los guerreros muertos valientemente; algunos de ellos irían a su palacio Fólkvangr, aunque no ha quedado ninguna leyenda sobre sus funciones de este lugar. No ha quedado ningún escrito que describa el tipo de vida que les esperaba, aunque es de suponer que allí se dedicarían más al amor que a la guerra. A ella se debía el uso del *seiðr,* la magia femenina.

Tyr

Uno de los pocos dioses que no era hijo de Odín estaba considerado como el más bravo del Asgard, por lo que era invocado antes de la batalla. Representaba la responsabilidad por los demás y la protección del pueblo, frente a las decisiones individualistas; por eso, fue él quien perdió una mano entre las fauces del perro Fenrir mientras los demás dioses le colocaban la cadena. Había una runa que lo representaba y que algunos guerreros grababan en la hoja de sus espadas. También es símbolo del honor en el combate, algo que no era muy compatible con la lucha furiosa de los *berserkir,* que se les suponía bajo la protección de Odín. Aunque los vikingos decían que «alguien que sabía mucho era sabio como Tyr», tuvo más importancia en el mundo germánico, con el nombre de Tiwaz, que en el nórdico. En su honor se llamaba al martes en los idiomas germánicos y derivados.

Balder

Era el dios de la verdad, la luz y la inocencia; a pesar de ser querido por todos los dioses, moriría asesinado involuntariamente por su hermano Hodur en una de las tramas cargadas de malevolencia de Loki; este importante suceso lo veremos más adelante.

Heimdall

«El que brilla sobre el mundo» habitaba un palacio llamado Himingbjorg, la Custodia del Cielo Desde él observaba continuamente el puente Bifrost para que no pasase a la tierra de los dioses nadie que no hubiera sido invitado. Como mensajero de los dioses, viajó por el Midgard haciéndose llamar Rig, donde ocasionó la generación de las tres clases de hombres: esclavos, libres y nobles. Fue él quien les enseñó las runas, así como a realizar los cultos y sacrificios a los dioses. Estableció entre ellos la primera monarquía a través de su hijo Kon.

El dios Heimdall era el guardián del Asgard; con su cuerno Gjall daría la alarma por la llegada de los gigantes cuando se desencadenase el Ragnarök. Se decía que su oído era tan fino que podía escuchar cómo crecía la hierba en el campo o la lana en las ovejas. Estocolmo, Suecia.

Njord

Era el dios de los vientos, invocado en casos de tempestad en alta mar. También era el protector de los nuevos comienzos, por lo que era especialmente invocado en los viajes de colonización. También se le relaciona con la trasmigración de las almas, que suponía la posibilidad de regresar a una nueva vida. Era padre de Frey y Freya.

Hermod

Debido a su velocidad, hacía de mensajero de Odín, sobre todo cuando este no podía acudir personalmente a infundir valor a los guerreros en las batallas de Midgard. Era el único que podía

cabalgar en Sleipnir, el caballo de su padre.

Forsetti

Hijo de Balder y Nanna, era el dios de la justicia y a él acudían los dioses a dirimir sus desavenencias, saliendo siempre reconciliados.

Bragi

Era el dios de la poesía, la elocuencia, la música y la literatura. Estaba casado con Idunn y tenía runas grabadas en la lengua. Los enanos le regalaron un arpa mágica. Transmitía su sabiduría a través de sus canciones y sagas. El primer escaldo del mundo nórdico también se llamaba Bragi.

Idunn

Diosa de la juventud y la belleza. Les entregaba a los dioses las manzanas de la eterna juventud, con las que mantenían su energía y salud.

Ull

Dios de la caza y los arqueros. Su nombre también figura en la toponimia de numerosos lugares de Escandinavia. Su residencia era Ydalir, construida con madera de tejo, al igual que los arcos de los nórdicos.

Skadi

En realidad, una giganta que habitaba en el Asgard tras casarse con Njord. Sus dominios eran el invierno y las montañas nevadas, estando considerada como diosa de la caza. Le gustaba la independencia, por lo que era la favorita de las mujeres guerreras. Se cree que se debe a ella el nombre de Escandinavia, aunque es más posible que ambos nombres deriven de la misma fuente proto-indoeuropea (un término para designar peligro).

Vidar

Hijo de Odín y la giganta Grid, era llamado el dios silencioso. Durante el Ragnarök, mataría al lobo Fenrir, sujetándole con un zapato la mandíbula, vengando así la muerte de su padre. Los zapateros vikingos le ofrendaban los trozos de cuero que les sobraba.

Vidar matando a Fenrir. Ilustración de W. C. Collingwood para la edición de Olive Bray (1908) de la *Edda poética*.

Mimir

Era el dios más sabio. Fue entregado a los Vanir como rehén, pero fue asesinado. Los Vanir mandaron su cabeza de vuelta a los Æsir. Odín preparó ciertas hierbas para conservarla y, por medio de un conjuro rúnico, le otorgó la capacidad de seguir hablando. La cabeza fue colocada al lado de un manantial bajo las raíces del Yggdrasil.

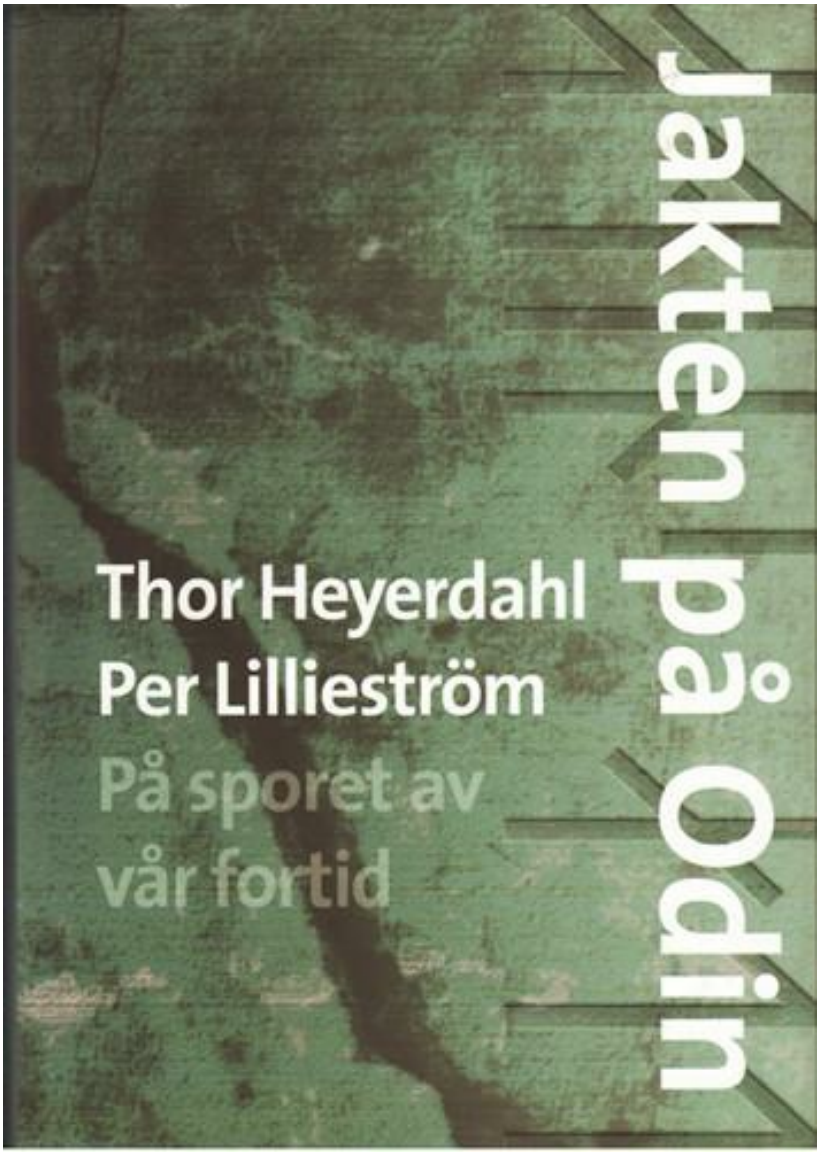
Jörð

Representación de esa Madre Tierra común a todos los pueblos. De su unión con Odín nació Thor.

LOS DIOSES HUMANIZADOS

Al comienzo de la *Heimskringla* (una historia de los reyes noruegos), del historiador islandés Snorri Sturluson, se menciona que Odín instaló su residencia en el enclave sueco de Sigtuna. Entonces nombró a doce señores para que se hiciesen cargo del gobierno y la administración de las leyes.

Cuando aquel avatar murió en su forma humana, tomó posesión de todos los hombres muertos por las armas. A partir de entonces, los guerreros lo adoraron como un dios que podía manifestarse en las batallas y decidir tanto el resultado de las mismas como quienes de los que cayesen serían recompensados con otra vida en el Valhalla.



Jakten på Odin: på sporet av vår fortid (La búsqueda de Odín: tras las huellas de nuestro pasado), de Thor Heyerdahl y Per Lillieström. Stenersens forlag, 2001.

Esta estancia humana de Odín en esta tierra llevó al noruego Thor Heyerdahl a involucrarse en un proyecto llamado *Jakten på Odin* (La búsqueda de Odín) con el fin de encontrar el origen terrenal de los dioses Æsir o Ases y del pueblo vikingo. Esta idea partió de la minuciosa lectura de las obras de Snorri Sturluson, escritas en el siglo XIII, principalmente el *Heimskringla,* donde recoge la historia de los reyes noruegos y suecos, y del tiempo previo al primer rey histórico.

Así tendríamos que la tierra originaria de los Ases estaría entre los mares Negro y Caspio, al sur del Cáucaso, las grandes montañas que dividen Europa y Asia; el mismo lugar de donde partieron tantos pueblos de la antigüedad, unos hacia oriente y otros a occidente.

Cuando Odín (según la genealogía de Sturluson, sería descendiente del Priamo troyano) era allí el rey de esta tribu, tomó la decisión de llevar a su pueblo hacia el norte de Europa, pasando por Rusia, Sajonia, las islas danesas y finalmente Suecia. Por todos estos lugares fue dejando hijos que se hicieron cargo de reinar las respectivas tierras. Desde Odín hasta el primer rey histórico sueco, en el 830, pasaron treinta y una generaciones. Tomando lo que en aquellos tiempos se consideraba como media de vida, veinticinco años, y multiplicándolo por treinta y uno, tenemos unos 775 años, que, restándolos de 830 nos da una fecha de 55, es decir, a mitad del siglo I, que sería cuando ocurrió aquella migración.

A aquel Odín le sucedió en el trono Njord y a este Frey; los dos fueron muy populares gracias a las buenas cosechas y prosperidad que hubo bajo su reinado. Frey levantó un gran templo en Uppsala y cuando murió fue enterrado en un gran túmulo sin incinerar, ya que había la creencia de que, mientras permaneciera en la tierra, se mantendría la prosperidad del país. Fue llamado Yngvi y sus descendientes Ynglingar; su historia está contada en la *Ynglingasaga.*

Thor Heyerdahl, famoso por sus expediciones y proyectos arqueológicos «poco académicos», puso manos a la obra. El punto de mira fue puesto en Azerbaiyán, en el noreste del mar Caspio, concretamente en la región de Azov. Un motivo es la similitud fonética de este lugar con Ashof, siendo *hof* un lugar de sacrificios o templo en el antiguo idioma nórdico, es decir, templo de los Ases. Otro motivo fue la publicación de las fotografías de unos petroglifos de la cueva de Gobustan, cercana a Bakú, la capital azerbayana en la que podían verse las figuras de unos barcos muy similares a las que hay en bastantes lugares de Escandinavia, aunque Thor Heyerdahl recordaba especialmente los que vio en la Noruega alta.

Los primeros hallazgos arqueológicos, en 2001, sacaron a la luz broches circulares del siglo I similares a los nórdicos. ¿Era esa región definitivamente el lugar donde los Æsir y los Vanir, posteriormente deificados, vivieron y lucharon entre ellos antes de partir hacia el norte? Por si fuera poco, As y Van son términos geográficos que figuran en viejos escritos asirios.

Tal vez pueda demostrarse que los vikingos llegaron desde el sur, pero, ¿por qué se fueron hacia el norte, hacia la desapacible Escandinavia, una tierra que tan poco tenía que ver con la soleada y fértil región de la que presumiblemente procedían? ¿No estarían haciendo el viaje de regreso tras haber viajado hacia el sur en la última glaciación? ¿Era el norte la tierra que sus antepasados les legaron a través de sus leyendas? ¿Era el posible Odín histórico un héroe destinado a devolver a su pueblo a la tierra de los orígenes? Cuándo los vikingos suecos iniciaron la Ruta del Este, que les llevaría hacia Costantinopla a través de los ríos rusos, ¿hicieron «camino al andar» o ya sabían por dónde tenían que ir y qué iban a encontrar allí?

8

Otros seres, otros mundos

INTRODUCCIÓN

Los distintos mundos de esta mitología estaban habitados por otro tipo de seres, algunos tan populares que han permanecido en el folclore de los antiguos territorios vikingos, como los gigantes, los enanos o los elfos.

En algunas viejas leyendas europeas se habla de seres similares que convivieron con los humanos durante un largo período de tiempo, hasta que estos últimos se hicieron más fuertes, tecnológicamente hablando y, ante la amenaza que eso suponía, aquellos otros seres optaron por retirarse a las frías zonas deshabitadas del norte. Cuando los hombres llegaron más tarde a poblar estos territorios, salvo muy contados casos, ya habían perdido la capacidad de percibirlos en la dimensión o longitud de onda en que ellos vivían. Pero veamos lo que nos dice la mitología vikinga.

GIGANTES

Eran los seres más antiguos del universo. No todos eran iguales; algunos de ellos, como los *etins,* eran sabios, poderosos y poseedores de poderes mágicos. Los dioses les envidiaban por sus vastos conocimientos del pasado; al fin y al cabo, eran los seres primordiales. Cuando Odín obtuvo la sabiduría bebiendo en el pozo de Mimir (por lo cual perdió un ojo, ya que ningún don se recibe gratis), corrió al Jothunheim para medir su nueva capacidad con Vatthrundir, el más sabio de los gigantes. Si bien sobre el pasado lo sabía todo, en cuanto al futuro el gigante era un completo ignorante.

Vivían en las montañas y sólo podían salir por las noches, ya que los rayos del sol los convertían en piedra, por lo que muchas rocas con vagas formas antropomorfas de Escandinavia se suelen llamar la «piedra del gigante».

En la lucha eran pesados y torpes y sus armas eran de piedra, por lo que los dioses y, sobre todo, Thor con su martillo mágico no tenían demasiadas dificultades en mantenerlos a raya. En el fondo no son muy distintos a los seres primordiales de otras mitologías, previos a los dioses y que en algún momento se enfrentan a ellos, como los titanes (Grecia), los fomores (Irlanda), los danavas (India). Los islandeses llaman a sus montañas con el nombre de *jokul,* que es una derivación del nórdico *jötunn,* ‘gigante’.

Poco se sabe de la parte femenina *(gygjar)* del Jotunheim, aunque hay leyendas que cuentan cómo algunas de estas gigantas, como Hyrrokkin o Hyndla, podían cabalgar sobre lobos usando víboras

como bridas. Otra de ellas, Módgudr, era la guardiana del puente Gjallarbru sobre el río Gjöll, por donde pasaban los muertos camino al Hel.

Algunas debían ser lo suficientemente atractivas como para que, a pesar de la secular enemistad entre especies, los dioses no tuvieran inconveniente en mantener relaciones con ellas; de hecho, algunos dioses son fruto de este tipo de uniones. En cambio, las diosas solían encontrar despreciables a los gigantes.

La figura del *troll* ha permanecido en el folclore de los países nórdicos, siendo protagonistas de multitud de cuentos populares. Con el tiempo perdieron su imagen de ferocidad que tenían en las sagas vikingas para convertirse en unos seres que tuvieron que huir a las zonas más inhóspitas, donde habitaban en un mundo subterráneo del que raramente salían. Bergen, Noruega.

AEGIR, EL CERVECERO DEL MAR

Aegir era un curioso ser, al parecer un gigante, que representa el poder del océano. También es conocido por el

Cervecero, ya que en su salón, al que acudían los dioses, nunca faltaba buena cerveza. La parte negativa está en la figura de su esposa Ran y sus nueve hijas, que estaban siempre dispuestas a causar naufragios. Al Mar del Norte se le llamaba «la olla de Aegir» y sus hijas eran «las doncellas de las olas». Muchos vikingos se aseguraban de llevar una pieza de oro al embarcar; en caso de naufragio, se la tenían que entregar a Ran para que no fuese muy cruel con ellos.

ENANOS

El Svartalfheim era el mundo subterráneo donde se desterró a una raza de enanos oscuros y deformes, surgidos como gusanos de la carne de Ymir. Los dioses les dieron una inteligencia con la que consiguieron ser excelentes herreros y orfebres, fabricantes de objetos mágicos como el martillo de Thor, el collar de Freya o el anillo de Odín. Por otro lado, para los humanos fabricaban objetos de discordia, sobre todo espadas que a la larga se volvían contra su poseedor y que ni llevándoselas a la tumba se conseguía acabar con la maldición.

Al igual que los gigantes, podían entrar en el Midgard, pero sólo de noche; y si un rayo de sol los sorprendía, quedaban petrificados. Dependiendo de qué región se tratase, los enanos podían ser denominados *goblins, pucks, trolls, kobolds,* etc. En Noruega hay toda una serie de cuentos populares basados en los *underjordiske* o criaturas subterráneas, que a su vez pueden ser *bergfolk,* gente de las montañas, o *haugfolk,* gente de la colina; estos hacían una vida similar a la de los humanos y, en determinados momentos, hasta podían entrar en nuestro mundo, como refleja la historia de *Peer Gynt,* creada por Ibsen, el escritor noruego más universal.

Algunos expertos en mitología nórdica piensan que enanos y gigantes son variantes de la misma raza; incluso hay listas de nombres de ambos grupos que coinciden, cosa que no es nada normal. Por otro lado, las leyendas relativas a los enanos siempre los mencionan en masculino, como si en su mundo no existiesen las hembras. Su aspecto siempre es el de viejos, pero muy fuertes y voluntariosos.

Había cuatro de ellos, llamados Nordri, Sudri, Austri y Vestri (nombres de los puntos cardinales), que mantenían las cuatro esquinas del cielo, la cúpula construida por los primeros dioses con el cráneo del gigante Ymir.

Tolkien utilizaría algunos nombres de enanos mencionados en la mitología nórdica para personajes de *El Señor de los Anillos,* como Gandalf, Dvalin, Dain, Bifur, Bafur, Ore, Thorin, File, Kile Fundin, Throin.

ELFOS

El Alfheim era la tierra de los *álfar,* que podían ser *ljósálfar* (elfos luminosos) o *svartálfar* (elfos oscuros, habitantes del interior de las montañas). En aquel mundo estaba la residencia del dios Frey, aunque también estaban asociados con Thor, ya que a veces un grupo de guerreros elfos acompañaba a este dios en sus incursiones por el Jothumheim contra los gigantes.

En las sagas de Hrólfr Kraka y de Thidrek aparecen unos personajes secundarios que son fruto de la hibridación entre elfos y humanos. Estos medio-elfos fueron respectivamente el héroe Holgi y la poderosa hechicera Skuld. Por su parte, la *Heimskringla* cita que en la región noruega de Østfold

había reyes locales descendientes de elfos y que «eran más hermosos que cualquier persona».

A pesar de que algunas veces disfrutaban haciendo travesuras, otras veces ayudaban en las tareas más duras de las granjas. Puede que la figura nórdica de Santa Claus represente a uno de ellos, ya que, antes de la imaginería impuesta por Hollywood y Coca-Cola, este personaje era un duende bondadoso y barbudo de edad milenaria al que se le invitaba en tiempos del solsticio de invierno ofreciéndole un plato con leche, a cambio del cual dejaba algún regalo.

Pero los elfos, en caso de sufrir un desagravio, podían ser realmente peligrosos. Claro que también ocurría lo contrario, sobre todo cuando una parturienta elfo necesitaba el contacto con una mano humana para poder parir, favor que solían agradecer generosamente.

Aunque no siempre había que fiarse, ya que su código de conducta era ajeno al de los humanos y sus costumbres muchas veces imprevisibles. Tal es el caso de los «niños cambiados», que también tiene mucha tradición en las leyendas celtas irlandesas con el nombre de *changelling.* Unos padres elfo podían cambiar a su bebé por otro humano. Si los padres humanos se percataban de ello (y es fácil hacerlo por lo mucho que comía y lloraba el intruso) podían conseguir que los elfos le devolviesen el suyo azotando al niño-elfo o poniéndole grasa en los pies y acercándolo al fuego, para que sus padres no pudiesen soportar sus quejidos de dolor y corrieran a realizar el cambio inverso. También estaba la figura de la *alfkona,* que entraba en el Midgard con la finalidad de quedarse embarazada y tener hijos mestizos.

A los elfos se les atribuía una especie de flechas invisibles que causaban en los humanos dolores, náuseas, lumbago, artritis y, en casos muy extremos, incluso la muerte. Algunas de esas flechas también podían chocar contra piedras, que quedaban así horadadas, y después se le atribuirían propiedades mágicas.

En cualquier caso, los elfos eran los únicos seres no divinos que se mostraban benévolos con los humanos, que les otorgaban un carácter sagrado del que carecían gigantes y enanos. Por eso eran los únicos a quienes los vikingos agasajaban en una ceremonia especial, llamada *Álfablót,* de carácter privado para los miembros de una familia, durante la cual incluso se cerraban las puertas y no se permitía la entrada de extraños. Hay una historia sobre un tal Sighvat, representante del rey Olaf de Noruega, cuando viajó a Suecia para concertar la boda de su señor. El viaje lo hizo parando en sucesivas granjas, donde era invitado a pasar la noche según las costumbres de hospitalidad nórdicas, excepto en una, donde le rechazaron porque estaban celebrando uno de estos *Álfablót.* Poco se sabe de estas ceremonias dedicadas a los elfos, excepto que solían realizarse durante la celebración de entrada del invierno. En el resto del año, las amas de casa dejaban para ellos, por las noches, cuencos de leche y miel (en algunos lugares persiste la costumbre) para que les fuesen propicios. En relación con ellos, y con fines mágicos, se usaba el cuarzo y el cristal de roca.

La Iglesia cristiana, sin prisas pero sin pausas, fue cambiando poco a poco la imagen de estos seres «positivos», a los que asoció con los enanos, que todos sabían que eran tan malos y retorcidos como listos, y a los espíritus malévolos de las aguas, las tormentas y todos los aspectos desagradables de la naturaleza; todos ellos fueron metidos en el mismo saco, bajo el nombre genérico de elfos.

NORNAS

Las nornas eran tres seres sobrenaturales que vivían bajo las raíces del fresno Yggdrasil, donde cada una tenía su telar en el que tejer el destino de cada persona, representada por uno de los hilos. Sus nombres eran Urd (el pasado, lo que ha ocurrido), Verdandi (el presente, lo que ocurre ahora) y Skuld (el futuro, lo que debería suceder). El concepto de «pasado, presente y futuro» de cada persona estaba directamente interrelacionado con el de los demás y, entre todos, se forma ese gran tapiz de la vida tejido por las nornas.

VALKIRIAS

Las valkirias 'las que eligen a los muertos del combate' eran hijas de Odín. Por orden suya, descendían en sus caballos alados a los campos de batalla para elegir a los mejores guerreros caídos en combate. Si un guerrero vikingo las veía, sabía que su fin estaba próximo, pero también que ese fin no era sino el comienzo de una vida mejor, pues lo llevarían al Valhalla, junto a otros bravos guerreros.

La mitología escandinava suavizó bastante su imagen, que en la previa mitología germánica eran unos seres siniestros que bajaban a los campos de batalla entre las tormentas y sembraban la muerte para procurar guerreros a su padre, que entre esos pueblos recibía el nombre de Wotan. Este, en muchas ocasiones, incitaba a la lucha a los grandes guerreros para que alguno de ellos pereciese en el combate y así aumentar su tropa de *einherjar*. Al fin y al cabo, todo debía estar preparado para «la era del hacha y de la espada, la era del viento antes de la destrucción de los mundos».

En la *Edda* se citan estos nombres de valkirias: Hlökk, Geiravör, Göll, Hjörþrimul, Gunnr, Herfjötur, Skuld, Geirönul, Skögul y Randgníð, Ráðgríðr, Göndul, Svipul, Geirskögul, Hildr Skeggöld, Hrund, Geirdriful, Randgríðr, Þrúðr, Reginleif, Sveið, Þögn, Hjalmþrimul, Þrima Skalmöld.

Se decía que las armaduras de las valkirias producían unos resplandores llamados «las luces del Norte» o Aurora Boreal. Portada del cómic *La Valkyrie,* de Alex Alice (Dargaud, 2009), segunda parte de la trilogía de Siegfried.

LUGARES RELACIONADOS CON LOS NUEVE MUNDOS

Élivágar: los ríos que existían en Ginnungagap al comienzo del universo: Svöl, Fimbulthul, Fjörm, Gjöll, Gunnthrá Hríd, Leiptr, Slíd, Sylgr, Ylgr y Víd.

Breiðablik: palacio de Baldr y Nanna en Asgard.

Bilskirnir: palacio de Thor en Asgard.

Bifrost: el arco iris. Puente que une Asgard y Midgard.

Fensalir: palacio de la diosa Frigga en Asgard.

Fólkvangr: palacio de Freya en Asgard.

Gastropnir: una fortaleza de gigantes en el Jotumheim.

Ginnungagap: abismo que existía entre Niflheim y Muspelheim antes de la creación.

Gjallarbrú: puente sobre el río Gjöll que comunica con Hel.

Glæsisvellir: un espacio abierto en el Jötunheim.

Gladsheim: palacio de Odín en Asgard.

Glitnir: palacio de Forseti en Asgard.

Hlidskjalf: trono o puesto de mando desde donde Odín puede ver lo que ocurre en todos los mundos.

Hvergelmir: fuente de donde manan las aguas heladas de los once ríos Élivágar.

Iving: un río entre Asgard y Jötunheim.

Idavollr: gran planicie del Asgard.

Járnvid (Bosque de Hierro): bosque del Jotunheim de donde surgirá el lobo Mánagarmr, que devorará a la luna.

Noatun (Ciudad de barcos): palacio marino de Njördr.

Pozo de Mimir: el manantial de la sabiduría, cerca de las raíces de Yggdrasil.

Pozo de Urd: manantial del Asgard que riega una de las raíces de Yggdrasil.

Sessrúmnir: salón de Freyja en su palacio Fólkvangr.

Sokkvabekkr: palacio de la diosa Saga en Asgard.

Thrudheimr: palacio de Thor en Asgard.

Utgard: fortaleza de los gigantes en Jötunheim.

Valaskjálf: palacio de Odín en Asgard.

Vingólf: salón de reunión de los dioses en Asgard.

Vigrid: lugar del Asgard donde tendría lugar la batalla del Ragnarök.

Ydalir: palacio de Ull en Asgard.

LOKI Y SUS ENGENDROS

También llamado Lopt, Loki era el ser más intrigante y traidor, que siempre actuaba por pura maldad, dando siempre pruebas de su gran astucia. También es un elemento humorístico que quita seriedad al panteón vikingo. A pesar de ser hijo de gigantes (Farbauti y Laufey), consiguió hacerse «hermano de sangre» de Odín, pudiendo así campar a sus anchas por el Asgard e incluso casarse con la diosa Sygn.

Loki comenzó siendo considerado como un dios, para convertirse paulatinamente en un ser maligno y aborrecido tanto en el Asgard como en el Midgard. Pero, a pesar de no ser querido por nadie, tampoco podían evitar su presencia; además, en muchas ocasiones solucionó graves problemas a los dioses, aunque a veces era él mismo quien previamente los ocasionaba.

Representaba los peores rasgos que podía tener un ser divino o humano desde el punto de vista de los vikingos: el engaño, la traición y el egoísmo. No es de extrañar que no se levantase ningún templo en su honor ni se le dedicaran sacrificios, ni figure entre la toponimia nórdica. Aun así, simboliza el elemento necesario para provocar el cambio necesario a través de la destrucción.

Con la diosa Sigyn tuvo a Nari y Narvi, y de su unión con la giganta Angerboda (Portadora de Calamidades) surgieron los mayores monstruos del universo: Fenrir, Jormungand y Hel. Todos ellos fueron expulsados del Asgard.

Al perro Fenrir, tras romper todas las cadenas con que intentaron sujetarlo, los enanos del Svartalfheim tuvieron que fabricarle una especial. Tyr fue el encargado de ponérsela, urdiendo un juego en el que Fenrir probaría su fuerza; aunque el inteligente y gigantesco perro, intuyendo lo que podía ocurrir, le pidió al dios que a cambio pusiese una mano entre sus fauces. Era la única manera de hacerlo y Tyr asumió la responsabilidad por el bien común. Resultado: el perro quedó encadenado y el dios quedó manco. Fenrir permaneció así en la isla Lygbi, a donde acudía su madre para darle de comer.

Los dioses arrojaron a la serpiente Jormungand a las aguas que rodean el Midgard, y creció tanto que allí permaneció enroscada, mordiendo su propia cola.

Hel (también llamada Hella, para no confundirla con el reino de la muerte donde habita) fue la última criatura que Loki tuvo con Angerboda. Tenía la mitad de su cuerpo corrompido por la muerte, por eso fue mandada al lugar que recibió su mismo nombre, donde cuidaría de quienes muriesen asesinados, de vejez o por enfermedad (según otras versiones, por haber vivido irresponsablemente); su residencia se llamaba Ejudnir.

Además, metamorfoseado en yegua, Loki tendría con el caballo gigante Svadilfari a Sleipnir, el caballo de ocho patas que regalaría a Odín.

DÍSIR Y *FYLGJUR,* ESPÍRITUS GUARDIANES

Las *dísir* eran entidades femeninas que podían proteger a toda una tribu o un clan que consideraba a su *dís* como la madre ancestral. La diosa Freya era la jefa de estos espíritus femeninos; se les homenajeaba en *Vetrnætr,* la fiesta de entrada en el invierno, donde había dos *blót:* el Dísablót, dedicado a ellas, y el Álfblót, a los elfos. Es muy probable que ambos fuesen oficiados por mujeres. El lugar donde tenía lugar el *blót* se le daba el nombre de *dísarsalr.*

En algunas sagas se les cita como grupo de *dísir,* hasta nueve, que se dejan ver por algunos personajes justo antes de su muerte, a veces previniéndoles, a veces intentando defenderles de sus enemigos. Las «*dísir* invitando a su casa» era una metáfora para una muerte inminente.

La *fylgia* (singular de *fylgjur)* podía tener la forma de una mujer o de un animal totémico. La figura femenina es similar a una *dís* y podía proteger a su clan *(ættarfylgjur),* estando especialmente ligada al jefe o a determinadas familias, asociándose a un individuo de cada generación. Se sabe de clanes, como los Lade de Noruega, que le rendían un culto similar al de una diosa. También se menciona en algunas leyendas que podía haber varias, lo que tal vez esté motivado por los sucesivos enlaces entre clanes.

Solían aparecer en sueños (muy importantes en la vida vikinga), dando consejos o previniendo las malas consecuencias de sus actos. En casos extremos, podían abandonar a esa persona a su suerte, lo cual solía llevar a mortales consecuencias. También se aparecía a la persona antes de su muerte y acompañaba al alma al más allá.

Estas *fylgjur* están presentes en la poesía escáldica y, terminada la era vikinga, pasaron a formar parte del *imaginarium* de los cuentos populares (hadas madrinas).

Por otra parte, la *fylgja* animal es el animal totémico de la persona y la especie está directamente relacionada con el carácter del individuo; tal vez ese sea el sentido de los apodos animales. Como las *fylgjur* femeninas, también se aparecían en sueños y su visión directa era una señal de la cercana

muerte. Algunos autores piensan que esta *fylgja* no era sino una manera de representar el alma *(sál)* cuando abandonaba el cuerpo y se comunicaba con él desde fuera. En algunas sagas se cita la facultad de algunos brujos de Laponia que tenían el poder de transformarse en animales, lo cual podría expresar la manera en que esas personas mandaban a sus *fylgjur* a distancia; a esto en el mundo mágico (chamánico) vikingo se le llamaba *hamram,* palabra bastante similar a *imrama,* que en la Irlanda celta servía para denominar a los viajes espirituales.

FANTASMAS

En la *Saga de Egil Skallagrimsson,* una de las más populares sagas islandesas, se citan las costumbres que se seguían antes de enterrar a un muerto de manera que no molestase después a la familia. Primero se le hacían al difunto los primeros ritos, consistentes en cortarle el pelo y las uñas. Después se rompía una pared, por donde sacaban el cadáver. Según las creencias, un fantasma sólo podía volver en la casa por el mismo lugar por donde había salido; así, al tapiar después el agujero, no tendría posibilidad de acceder al interior.

En caso de que no se hubiese hecho así y el difunto regresara, había que realizar un ritual preciso que tiene mucho que ver con la parafernalia antivampírica, debiendo cortársele la cabeza, a ser posible con alguna de las armas con que se le enterró; en algunas ocasiones se cita también la necesidad de clavarle una estaca en el pecho o ponerlo bocabajo. Y se llegaba a quemar el cuerpo y echar las cenizas al mar.

También se escribían en algunas tumbas palíndromos, tal vez con la intención de entretener al posible fantasma que de ella surgiese, que, supuestamente, se pasaría el tiempo intentando descifrar una palabra que no tenía ni principio ni fin, al modo de la ornamentación a base de nudos y seres entrelazados del arte vikingo (también del celta).

Existían varios tipos de fantasmas que recibían diversas denominaciones según su comportamiento. Por un lado estaban los *draugr,* 'los que caminan de nuevo', que podían moverse libremente y, según cuenta la *Saga de los habitantes de Eyr,* eran muy fuertes y podían cambiar su forma, capaces de romper cada hueso de un hombre; se aparecían de noche, sobre todo en otoño e invierno, justo cuando el mundo nórdico se envuelve en la oscuridad, aunque en otros momentos eran capaces de generar una niebla que atenuaba la luz, al mismo tiempo que anunciaba su presencia, para que así se les evitase.

Sus motivaciones básicas: por un lado, defender su tumba de los profanadores o de cualquiera que molestase en las inmediaciones; por otro lado, el anhelo de unas sensaciones que recuerda haber tenido en vida, que se transforma en odio hacia quienes las están disfrutando. Es posible que los monstruos del poema *Beowulf,* tanto Grendel y su madre como el dragón bien pudieran ser metáforas impactantes y épicas de aquellos «muertos que caminan». A Grendel le molestan hasta el sufrimiento los ruidos de la fiesta que celebran en el salón real. Beowulf debe bajar a un submundo para enfrentarse a la madre, a la que sólo puede matar con una espada especial que aparece en aquel lugar; la prueba definitiva de que nunca volverá será su cabeza cortada. Por otro lado, el «dragón» regresa al mundo de los vivos cuando alguien profana su cueva/tumba y siente la necesidad de vengarse; el héroe sólo consigue matarlo cuando le rompe la cabeza.

Por su parte, los *genganger* regresaban para llevar un mensaje importante a sus familiares, mientras que los *gast* permanecían en bosques o caminos, y los *haugbui,* que aparecen sobre todo en

las sagas ambientadas en Noruega, no pueden salir de su tumba, pero sí atacar a quien les moleste; los que morían en el mar podían seguir acompañando a su barco.

También había fantasmas femeninos, *skotta,* o masculinos, *mori.* Los *ellerkonge* presagiaban el tipo de muerte que tendría quien les viese y los *illes* podían asfixiar a un durmiente. Los *fylgidraugar* eran los espíritus de niños abandonados, que atormentaban a sus familiares. Los *rati* eran los espíritus de quienes habían muerto mientras contemplaban la cacería salvaje de Odín, siendo incluidos en tan tétrica comitiva.

Otros espectros femeninos eran las *maras,* que de día llevaban una vida normal para convertirse de noche en pequeños seres que se subían al pecho de las personas que dormían, provocándoles pesadillas. Justamente, de ellas deriva la palabra inglesa *nightmare* o la francesa *cauche-mar* ('pesadilla' en ambos casos). Aunque los más peligrosos eran los *utburdir* o los *volga.* Los primeros eran espectros de bebés que regresaban para atormentar a sus madres. Los *volga* ('enviados') eran seres espectrales formados por un mago negro a partir del hueso de un difunto; el mago podía *enviarlo* a realizar cualquier maldad. La persona atacada podía librarse sólo si lo llamaba por el nombre del difunto de cuyo hueso se originó.

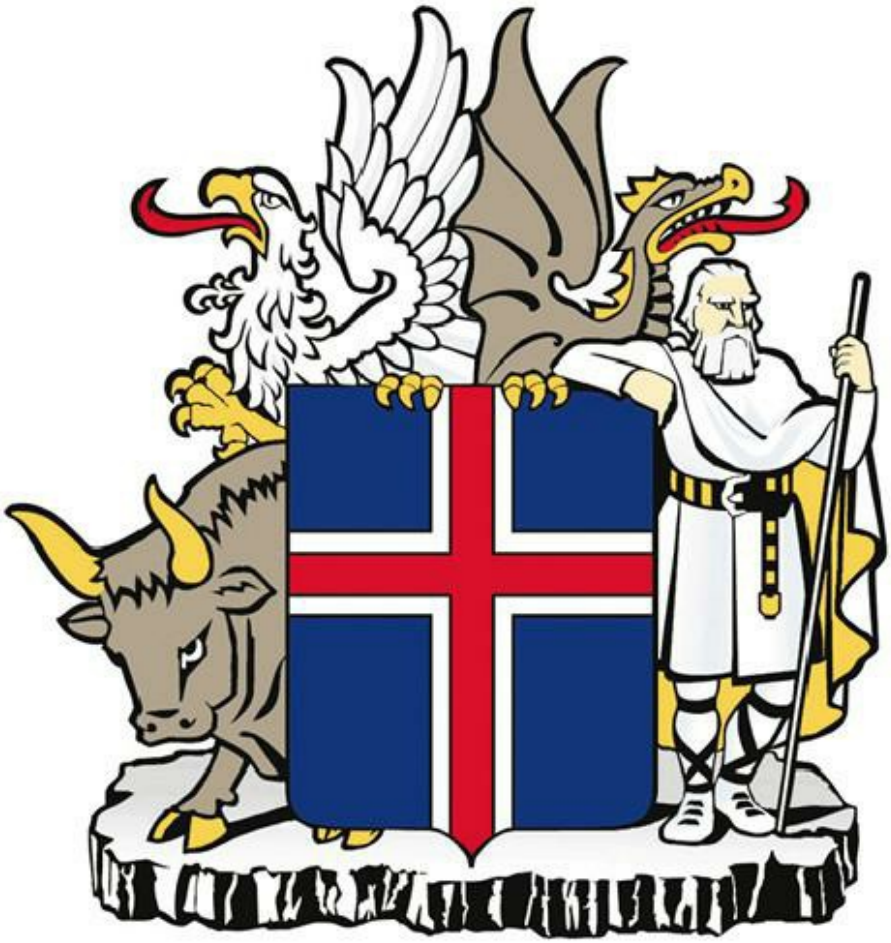
También existe en Islandia la leyenda de un fantasma cristiano, llamado Asolfur, que se aparecía en sueños a la gente para pedirle que exhumaran sus huesos para enterrarlos en una iglesia, cosa que se hizo, convirtiéndose el templo en lugar de peregrinaje.

LANDVÆTTIR

Los *landvættir* eran los espíritus protectores de una determinada región. Las cabezas de dragones en las proas de los barcos servirían para ofenderlos o asustarlos, por lo que, cuando iban los vikingos en son de paz, se cuidaban de quitarlos al aproximarse a la costa. En Islandia, una de las primeras leyes promulgadas por el *Althing* fue prohibir que llegasen a la isla barcos con la cabeza de dragón en la proa. Allí se usó más el término femenino, *landdísir.*

En los bosques suecos había unos seres femeninos llamados *skogsra* que se dedicaban a seducir a los cazadores y carboneros. Los manantiales y los ríos estaban habitados por los *neks* y las *havfruen* o sirenas. El lado más simpático lo representaban los *vardogls,* también llamados *thussers,* a los que le encantaba la música y el baile, aunque paraban y se escondían al notar la presencia humana.

En Noruega había unos *landvættir* especiales para los fiordos y las cascadas, llamados *fossegrim.* Además de los populares *trolls,* estaban los *nisser,* que protegían las granjas y hasta llegaban a pelearse con otros seres intrusos. A veces se mostraban muy vengativos con los dueños de la granja por alguna ofensa recibida, mientras que otras, cuando se sentían especialmente agradecidos, peinaban las crines de los caballos. Por su parte, las *huldre* eran hembras que a veces entraban en el mundo de los humanos con el fin de agenciarse un hombre sin importar su estado civil; aún hoy a las que en otras latitudes se denominan *femme fatale,* vampiresas, robamaridos o lindezas por el estilo, en Noruega se les sigue llamando *huldre.*



Existe una leyenda acerca del rey Harald Dienteazul de Dinamarca, que mandó a un brujo a Islandia con el fin de observar las condiciones de una posible invasión a la isla, pero este se encontró con que los *landvættir* islandeses estaban dispuestos a defender su tierra. Estos espíritus tenían las formas de un dragón *(dreki),* un águila *(gammur),* un toro *(griðungur)* y un gigante *(Bergrisi),* cada uno en un punto cardinal. El brujo informó de que la invasión sería imposible (*Skjaldarmerki,* emblema de Islandia).

ANIMALES MITOLÓGICOS

Arvak y Alsvid: caballos que tiran del carro del Sol.

Auðumbla: la vaca primigenia que amamantó al gigante Ymir.

Freki: uno de los lobos de Odín.

Garm: el perro que guarda la entrada del Hel.

Geri: uno de los lobos de Odín.

Grani: el caballo de la valkiria Brunilda.

Gullfaxi: caballo del gigante Hrungnir.

Gullinbursti: jabalí de Frey.

Gullinkambi: gallo del Valhalla que despierta a los *Einherjar*.

Hati: lobo que persigue a Manni (luna).

Heiðrún: cabra del Asgard, de cuyas ubres mana hidromiel.

Helhest: caballo de tres patas montado por la Hela.

Hildisvíni: el jabalí de Freyja.

Hofvarpnir: el caballo de Gna, una de las ayudantas de la diosa Frigga.

Hrímfaxi: el caballo de Nótt (noche).

Hugin (pensamiento): uno de los cuervos de Odín.

Mánagarm: otro nombre de Hati, el lobo que persigue a la Luna.

Munin (memoria): uno de los cuervos de Odín.

Nidhogg: dragón que roe las raíces del árbol Yggdrasil.

Ratatosk: ardilla que corre por el árbol del mundo Yggdrasil.

Sæhrimnir: jabalí que servía de comida a los *einherjar*.

Skínfaxi: el caballo de Darg (día).

Sköll: lobo que persigue al Sol.

Svaðilfari: caballo semental que engendró a Sleipnir.

Tanngnjóstr y Tanngrisnir: las cabras del carro de Thor.

Veðrfölnir: halcón del Yggdrasil.

Víðópnir: gallo del árbol de Mimir.

También había espíritus caseros, a veces representados por una piedra, una talla de madera u otro objeto, a los que se les ofrecía regalos para que mantuviesen el bienestar en el hogar que les recogía. En Islandia los *armadr* protegían el ganado y las propiedades de la granja. Por otra parte, tanto los carros como los trineos tenían en sus cuatro extremos unas cabezas representando a los espíritus que protegerían a su propietario en las cuatro direcciones de su travesía.

Otras creencias mágicas

EL SER HUMANO

Como partes del ser humano, además del clásico triunvirato de cuerpo, mente, espíritu *(lich, hugr, sál),* también contemplaban otros aspectos inmateriales,como el *asmegin* (el poder espiritual de una persona), la *minni* (memoria) o el *myn* (receptor de la información mandada por los sentidos). El *mod,* conjunto de cualidades que daban carácter a una persona; pueden representarse en «las nueve nobles virtudes». Las *aftrborinn* eran una serie de cualidades personales que se pasaban de generación en generación. El *hama* podría ser el aura o una especie de campo energético que rodea el cuerpo y que sirve de enlace entre el mundo espiritual y el físico. El *fetch* era un espíritu guardián (un ancestro o un animal totémico) que protegía tanto a un individuo como a una familia. El *odr* era la parte que entra en contacto con la divinidad; sería lo que hoy llamamos inspiración o creatividad, aunque en los tiempos vikingos se aplicaba tanto al ingenio de los *skaldir* como a la furia de los *berserkir,* al fin y al cabo, Odín era el dios de ambos. El *adem* sería una manifestación del *odr* en forma de energía a través del aliento. El *orirfyrir* era una cualidad que permitía la sintonización necesaria de la mente para hacer posible la telepatía o para predecir el futuro. El *vörðro* cuidador era otra forma de espíritu guardián; otra persona podía notar su presencia en forma de cosquilleo, pudiendo comunicarse a distancia a través de él.

También había un término que tiene tres significados distintos: *hamingja.* Por un lado significaba la suerte de una persona, que era un elemento fundamental en la vida de los vikingos, aunque sobre todo era esencial en un líder, ya fuese el jefe de una expedición o el rey de un país, pues esta facultad hacía que los demás le siguiesen sin vacilar por muy arriesgada que fuese la misión. Pero cuando ese líder la perdía, automáticamente se quedaba también sin la confianza de los suyos. En los tiempos en que los reyes eran elegidos entre los mejores guerreros, más de uno acabó sus días a mano de sus ex seguidores al perder su *hamingja* (suerte, fortuna) y, por lo tanto, la protección de los dioses. También se daba ese nombre al espíritu guardián, del cual podría depender la buena suerte de esa persona. En términos chamánicos, era la supuesta capacidad de ciertas personas para cambiar de forma. Estas dos últimas variantes están muy relacionadas con el término *fylgjur,* siendo muy difícil separar unos de otros; aunque tal vez fuesen maneras distintas de nombrar al mismo concepto.

TEMPLOS Y ESPACIOS SAGRADOS

Los templos vikingos recibían los nombres de *godhaus* (casa de dios) y *blothaus* (casa de sacrificios), aunque también con ellos está relacionada la palabra *hof,* que posiblemente fuese un

salón específico donde celebrar las grandes fiestas en cada región para uso de quienes viviesen por los alrededores. Este término ha permanecido en la toponimia de muchos lugares de la Escandinavia actual.

Seguramente los templos vikingos tenían formas similares a la de este edificio de madera, en Hafnarfjordur, Islandia.

Donde no había templos, realizaban las ceremonias en espacios sagrados naturales, que se les llamaba *vé,* y podían ser un lugar determinado de un bosque en los que habría un árbol, un manantial o una roca a los que se atribuyese alguna cualidad relacionada con las fuerzas intangibles que propiciaban el contacto con los dioses; en unos versos de la *Saga de Hervör* se hace referencia a un «bosque sagrado» y una «piedra famosa». Otro término para estos territorios de culto era *horg,* que venían a ser círculos de piedra con un altar de sacrificios en el centro.

También había lugares especiales, en colinas y claros del bosque, donde se realizaba un ritual llamado *utisetor* (literalmente, 'sentarse afuera'), que venía a ser una especie de noche de vigilia a la intemperie, con el fin de conseguir una comunicación con los espíritus o una visión ajena al mundo material.

En un espacio sagrado estaba prohibido el uso de armas y la violación de esta norma estaba penada con el destierro.

EL ORIGEN MÍTICO DE LAS RUNAS

El *Rúnatal* (*Rúnatáls-tháttr-Odhins* o Canto rúnico de Odín), una de las partes del *Hávamál,* describe entre sus versos cómo Odín consiguió el secreto de las runas, en un estado cercano a la muerte.

Sé que colgué
del árbol azotado por los vientos,
durante nueve largas noches,
dedicado a Odín;
yo ofrecido a mí mismo
en el árbol del que nadie
conoce el origen de sus raíces.
No me dieron pan
ni un cuerno para beber;
contemplé las profundidades
tomé las runas,
las tomé gritando.
Luego al fin caí en la tierra.

Así vemos que Odín, sólo mediante este extraño ritual de autosacrificio *(yo ofrecido a mí mismo),* herido y colgado en el fresno Yggdrasil (que venía a ser la imagen chamánica del Arbol de la Vida), durante nueve días y nueve noches (que debía suponer la duración de los rituales místicos dedicados a este dios) consiguió «renacer» con el conocimiento rúnico.

Piedra con runas coloreadas tal como lo estuvieron en su tiempo. Hubo varios dialectos rúnicos, según fue transformándose este lenguaje escrito a través de las generaciones, adaptándose a los modos peculiares de pronunciación de cada región. Museo Nacional, Copenhague, Dinamarca.

Este conocimiento sería entregado a los hombres, aunque es de suponer que en versión reducida, por si acaso. Un maestro de runas profesional, al que también podría considerársele como un mago, recibía el nombre de *vitki* (plural, *vitkar)* —palabra con la misma raíz que *wizard, wicca, wicche* o tantas otras que vienen a significar 'sabio', 'el que ve', 'profeta', etc.— y a él acudía la gente para hacerle consultas adivinatorias, para que les fabricase un talismán o para hacer o deshacer hechizos. También para grabar runas en los *bracteate* o medallones, a modo de amuletos, o en sus espadas, especialmente la que representaba a Tyr, dios de la guerra, a veces acompañada por un conjuro rúnico que aumentaría su eficacia en el combate.

RUNAS MÁGICAS

La inseguridad ante el peligro que acechaba por todas partes hacía preciso un elemento mágico en el que confiar, al igual que sucede hoy en día con todo tipo de amuletos u objetos de buena suerte que muchos llevan ocultos bajo la ropa o a la vista. Por eso, algunas runas eran especialmente usadas por los vikingos como talismanes de protección; se grababan en joyas, trozos de hueso o armas que llevaban guerreros o comerciantes, o a la entrada de la casa o en la roda del barco.

También se hacían combinaciones, mezclando distintas runas que se complementasen entre sí para una determinada finalidad, como ocurría con las *hugrunir,* runas asociadas con la memoria y locuacidad, que se dibujaban en los *things* o asambleas. Los *vitkar* también llevaban estas *hugrunir* tatuadas en el pecho y otras llamadas *sigrunir* en todas sus pertenencias. Las runas *lime* eran usadas para ciertas enfermedades y las *biarg* para facilitar los partos. Las runas *ale* hacían sus funciones como deshacedoras de hechizos femeninos y las *brun* como protectoras de los navegantes. Algunas combinaciones se escribían de derecha a izquierda, con lo que se conseguía desatar los aspectos negativos de las mismas. Las runas *troll,* consistentes en secuencias de tres runas t*hurisaz,* al parecer se usaban para acceder a la comunicación con otro tipo de seres. También estaban las curiosas *fretrunir* o runas pedo, que se dibujaban en cantidad de treinta con sangre sobre una piel con la finalidad de provocar malestares físicos a alguien.

Runas pintadas en piedras.

Complementarias a las runas eran las «ruedas de protección», conjuros rúnicos con dibujos y formas simétricas, que podían ir dibujadas sobre la ropa o grabadas en las puertas de las casas. La mayoría de ellas tenían una función protectora, como los *verndarrun* (un anillo central del que parten cuatro ejes que terminan en sendas horquillas), cuya variante más conocida es el *aegishjalmur,* que servía tanto para proteger las propiedades como para desviar cualquier infortunio y propiciar la buena suerte. También podía tomar la energía negativa que le llegaba a alguien desde el exterior y devolverla a quien la originó. Otro símbolo mágico era el *thundur,* que recogió en su libro Jon Arnason, primer recopilador de leyendas y cuentos populares de Islandia, o el *valnott,* un triple triángulo que suele identificarse con Odín.

Yendo un poco más lejos, las runas y códigos rúnicos *svart,* que eran usadas con fines necrománticos; algunas de ellas se grababan en la cara interna de las losas de las tumbas, esperando que su poder intrínseco actuase secretamente. En alguna de estas se llega a especificar que «ni la piedra ni las runas han sido nunca expuestas a la luz del sol».

Tanto por lo que cuentan las sagas como por lo que se ha encontrado en las excavaciones, podemos asegurar que la magia, en distintas vertientes, era un elemento habitual en la vida vikinga. En la imagen, el símbolo *aegishjalmur,* una de la ruedas de protección usada por la brujos nórdicos.

Algunas runas encontradas en piedras o en objetos personales, ajenas al uso como lenguaje, aún no han podido ser interpretadas, ya que no son parte de ninguno de los alfabetos rúnicos conocidos. En 1824, el oficial de marina danés Graah, realizando una misión cartográfica por Groenlandia, encontró a un esquimal que le mostró unos restos nórdicos, que serían fechados en el 1333. Consistía en tres montones de piedras con inscripciones rúnicas. En una de ellas, llamada la Piedra de Kingiqtorsoaq, se citan tres nombres y apellidos, junto al día («sábado antes del día de la rogativa») en que levantaron aquellos montones de piedras. Al final hay 6 runas de formas desconocidas, como si perteneciesen a un lenguaje secreto que no ha podido ser descifrado. La colocación de los montones en forma de triángulo equilátero, el mensaje codificado y el lugar, muy alejado de las zonas habitadas de Groenlandia, con el añadido de una fecha primaveral en que difícilmente podrían haber llegado hasta allí por medios naturales, están sin duda relacionados con algún hecho insólito.

GALDRAR

Literalmente significa 'cacareos' y eran unos hechizos o conjuros cantados en falsete, compuestos en una métrica especial *(galdralag),* que se practicaban en determinados rituales, tanto por hombres como mujeres. Este arte lo aprendió Odín de un gigante. Según los escritos al respecto que nos han llegado (*Edda poética, Grógald, Skírnismál),* se podían usar para propiciar un buen parto, provocar

o parar las tormentas, causar o curar enfermedades, embotar el filo de una espada e incluso levantar a un muerto de su tumba.

También se conoce con este término al canto onomatopéyico de los nombres de las runas, con el fin de conectar mejor con su esencia e identificarse con lo que simbolizan.

LOS POSTES DE AGRAVIO

En la *Saga de Egil Skallagrimsson,* el protagonista, versado en el arte de las runas, además de buen guerrero y poeta, es capaz de anular venenos, curar a la gente o deshacer un conjuro rúnico hecho por un aficionado ignorante, que había provocado justamente lo contrario de lo que pretendía: el amor de una mujer. Aunque su acto rúnico más importante fue levantar un poste de agravio *(nidhstong)* contra Erik Hachasangrienta, el rey de Noruega. Para este curioso proceso, tomó una rama de avellano y fue a un promontorio rocoso que había en la costa; tomó después la cabeza de un caballo y la sujetó encima del palo. Luego dijo su conjuro invocando primero a Odín, Frey y Njord: «Planto aquí un poste de agravio y dirijo el insulto al rey Erik y a la reina Gunnhild. Dirijo el insulto a los *landvættir* que habitan estas tierras, para que vaguen perdidos hasta que expulsen del país al rey Erik y a Gunnhild». En el capítulo siguiente de la saga, Erik y su esposa Gunnhild ya están exiliados en Inglaterra.

SEI∂R, LA MAGIA FEMENINA

De igual manera que cualquier jefe de una casa podía oficiar los sacrificios, al modo de un sacerdote, a las mujeres también se les podía considerar sacerdotisas de su propio hogar; de hecho, el telar que había en todas las casas, que era parte del intransferible mundo femenino, estaba asociado con la buena suerte de la familia. Las mujeres nórdicas tenían rituales y oraciones o conjuros para casi todas las acciones de la vida.

Claro está que había otra magia más especializada, como el caso del *sei∂r,* que podría definirse como una forma de chamanismo femenino practicado en el norte europeo. La palabra viene de la raíz indoeuropea *sed-* y, al igual que el *sedere* del latín, el *seance* del francés, el *seanchai* irlandés o el *sittan* del sajón o inglés antiguo, tiene el sentido de «sentarse en comunión con los espíritus».

La oficiante, llamada *seidkona,* acompañándose de un canto llamado *vardlokur* o *galdrakona* para entrar en trance, conseguía desarrollar facultades para la sanación física, mental y espiritual, la profecía o la canalización de los dioses y diosas a través de otra persona; también algunos de los actos considerados comúnmente como maléficos (que seguramente para ellas no poseían ningún tipo de significado moral), como provocar enfermedades, tormentas e incluso la muerte.

SACERDOTISAS DEL HOGAR

A las mujeres nórdicas se les podía considerar sacerdotisas de su propio hogar, tenían rituales y oraciones o conjuros para casi todas las acciones de la vida, como por ejemplo: en el séptimo mes de embarazo se pinchaban un dedo con una

aguja para dibujar con la sangre unos símbolos sobre un trozo de lino, que guardarían hasta el día del nacimiento.

Entre los nativos norteamericanos aún se practica un chamanismo femenino al que los hombres no tienen acceso, al parecer porque ellas tienen una «resonancia de vida» no compatible con la «resonancia de muerte» masculina.

Una *seidkona* tal como es descrita en la *Saga de Erik el Rojo.* Saga Museum, Reykjavík.

Las que se especializaban en los asuntos proféticos se llamaban *spakona* o *völva* y las que interpretaban los sueños, *draumkonur.* Se sabe que había otros términos para denominar a estas mujeres, como *fjölkunnigrkona* o *hamhleypa,* aunque ahora es difícil delimitar su campo de acción.

En la *Saga de Kormak* se cita a una *seidkona* que realiza el sacrificio de un ganso antes de iniciar una sesión mágica. En otros escritos se mencionan similares sacrificios con animales de pelo negro.En la *Saga de Orvar Odds* se cita a una *spakona* que es ayudada en su trance por un coro de

treinta jóvenes de ambos sexos. En la *Saga de Erik el Rojo,* una tal Thorbjorg llega a una casa donde es instada a hacer una profecía sobre cuándo acabaría la mala racha por la que estaba pasando Groenlandia. La saga pormenoriza su atuendo, lo que nos da una idea de que tenía que ser muy significativo: capa azul atada con tiras de cuero y adornada con gemas, capucha negra de piel de cordero forrada con piel de gato blanco; de esta misma piel son sus guantes, y no puede faltar una bolsa que cuelga de su cinturón con todos los elementos que necesita para desarrollar sus facultades. Para cenar le dan gachas con leche de cabra, que toma con una cuchara de latón, y un plato con corazones de la distinta clase de animal que hay en la granja, que come con un cuchillo de hoja rota con el mango de colmillo de morsa con dos anillos de cobre. Pero aún falta un elemento importante: alguna mujer de la granja que sepa recitar el *Vardlokur.* Finalmente, puede realizar la profecía sobre el final de la epidemia y del hambre que se habían desatado aquel invierno. Después los asistentes acuden a ella de uno en uno y para todos hay una respuesta. La saga asegura que «hubo pocas que no sucedieron tal como ella predijo».

También se atribuía a la *seidkona* la facultad del *sjonhverfing,* para crear ilusiones en la mente de los hombres, haciéndoles ver cosas que no existían, al modo de una sugestión hipnótica de amplio alcance. En la *Saga de Eyrbyggja,* una mujer llamada Katla salva a su hijo de unos hombres que querían matarlo haciendo que estos vean otra cosa en lugar de él. Eso funcionó en tres ocasiones, hasta que los hombres regresaron acompañados por otra *seidkona,* que puso de manifiesto el engaño.

El *seiðr,* como hemos visto, era un concepto femenino, aunque hay indicios de que hubo hombres *(seiðmennir)* que lo practicaron; eso sí, transformándose, al menos temporalmente, en *argr,* afeminado. En cierta ocasión, el dios Loki acusó al mismísimo Odín de haber practicado *seiðr* (que aprendió de Freya). La historia cuenta que Erik Hachasangrienta quemó vivo a su hermano Rangvald en su propia casa, junto a otros hombres, por orden del padre de ambos, el rey Harald de Noruega, por practicar *seiðr.*

10

Ragnarök

INTRODUCCIÓN

Según la mitología vikinga, el universo nació con el germen de su propia destrucción, ya que tenía demasiados enemigos trabajando duramente para romper el equilibrio y conseguir el colapso de todo lo creado, tal como ocurre tarde o temprano con todas las civilizaciones. «El lobo gris permanece al acecho ante la morada de los dioses». Ese final recibiría el nombre de Ragnarök, el peculiar apocalipsis nórdico que terminaría con un ciclo cósmico para iniciar más tarde otro nuevo.

Pero, para que se desencadenase la batalla definitiva entre gigantes y dioses, sería decisoria las intervenciones activas o indirectas de Balder y Loki. Veamos esta historia recreada a partir de la *Edda* que nos legó Snorri Sturluson.

LA MUERTE DE BALDER

Imaginemos el Asgard. Uno de los palacios es Breidablik, la residencia de Balder, que tiene una inusitada actividad. El motivo no es otra cosa que un extraño sueño recurrente que tiene el «dios luminoso». No es un sueño cualquiera, sino algo que parece un mensaje de anticipación de algo que nadie está dispuesto a reconocer: el sueño de su propia muerte.

Pero, ¿cómo puede morir un dios? Especialmente Balder, que fue concebido por Frigga y Odín para que devolviese el equilibrio al universo, demasiado trastornado por los errores y malicias de todos los seres que lo poblaban. Su nacimiento supuso algo así como un suave efluvio que traspasó los Nueve Mundos, devolviendo la estabilidad perdida. Pero había alguien que no compartía aquella felicidad.

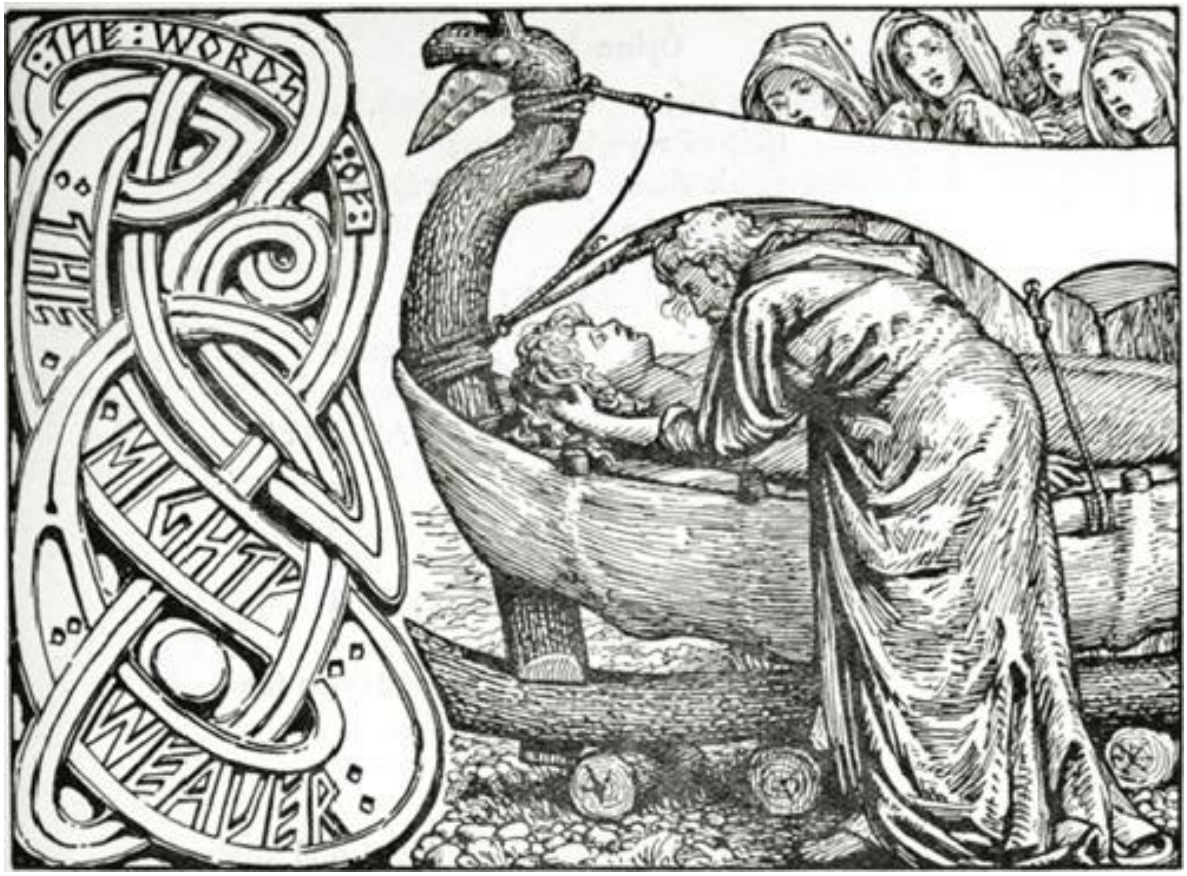
Aquellos sueños recurrentes de Balder inquietaron tanto a los dioses del Asgard que Odín decidió hacer algo tan insólito como hacer una visita al Hel, el reino de la muerte, para consultar allí a una vieja *völva* que conoció en vida y supo responder a sus preguntas. Ella le confirma sus sospechas: Balder va a ser asesinado, pero a la difunta profetisa le resulta imposible saber quién será el asesino.

Nueva confunsión en el Asgard. ¿Quién querría matar a Balder?, se preguntan. Odín sabe que ese futuro es ya ineludible, pero Frigga no se conforma con aceptar el destino y quedarse con los brazos cruzados esperando al asesino. Propone que todos y cada uno de los dioses recorran los distintos mundos y pidan a todo cuanto existe, sea animado o inanimado, que prometa no hacer nunca ningún daño a Balder. Inmediatamente, los dioses parten en todas direcciones, sin reparar en que Loki revolotea por allí. Nadie se fija en el pequeño trozo de muérdago que esconde bajo sus ropas.

Cuando los dioses regresan al Asgard con la misión cumplida, van a celebrarlo al jardín de juegos Idavol; están llenos de euforia y entre bromas comienzan a tirarle objetos a Balder, sin que ninguno de ellos lo consiga alcanzar, incluso Thor le lanza su martillo, siendo la primera vez que falla.

Todos participan en ese juego, excepto Hodur, el hermano ciego de Balder. Pero llega Loki y soluciona eso. Le da un arco y una flecha y lo ayuda a apuntar. La flecha, hecha a partir del trozo de muérdago que Loki se había guardado, sale disparada y se clava en el pecho de Balder, que cae muerto ante la sorpresa y consternación de todos.

Aquella muerte, aunque anunciada, causa un gran impacto en el Asgard y en el resto de los mundos. Se celebran los funerales en el barco de Balder y Nanna, su esposa, decide morir junto a él.



Las últimas palabras de Odín a Balder. Ilustración de W. G. Collingwood para la *Edda poética*. Edición de Olive Bray, 1908.

Mientras tanto, Hermond ha llegado hasta el Hel para pedirle a su reina que permita el regreso de Balder al mundo de los vivos. Tras una larga discusión, Hela (hija de Loki) accede, pero con una condición: todos los seres vivos deberán derramar una lágrima de dolor por Balder.

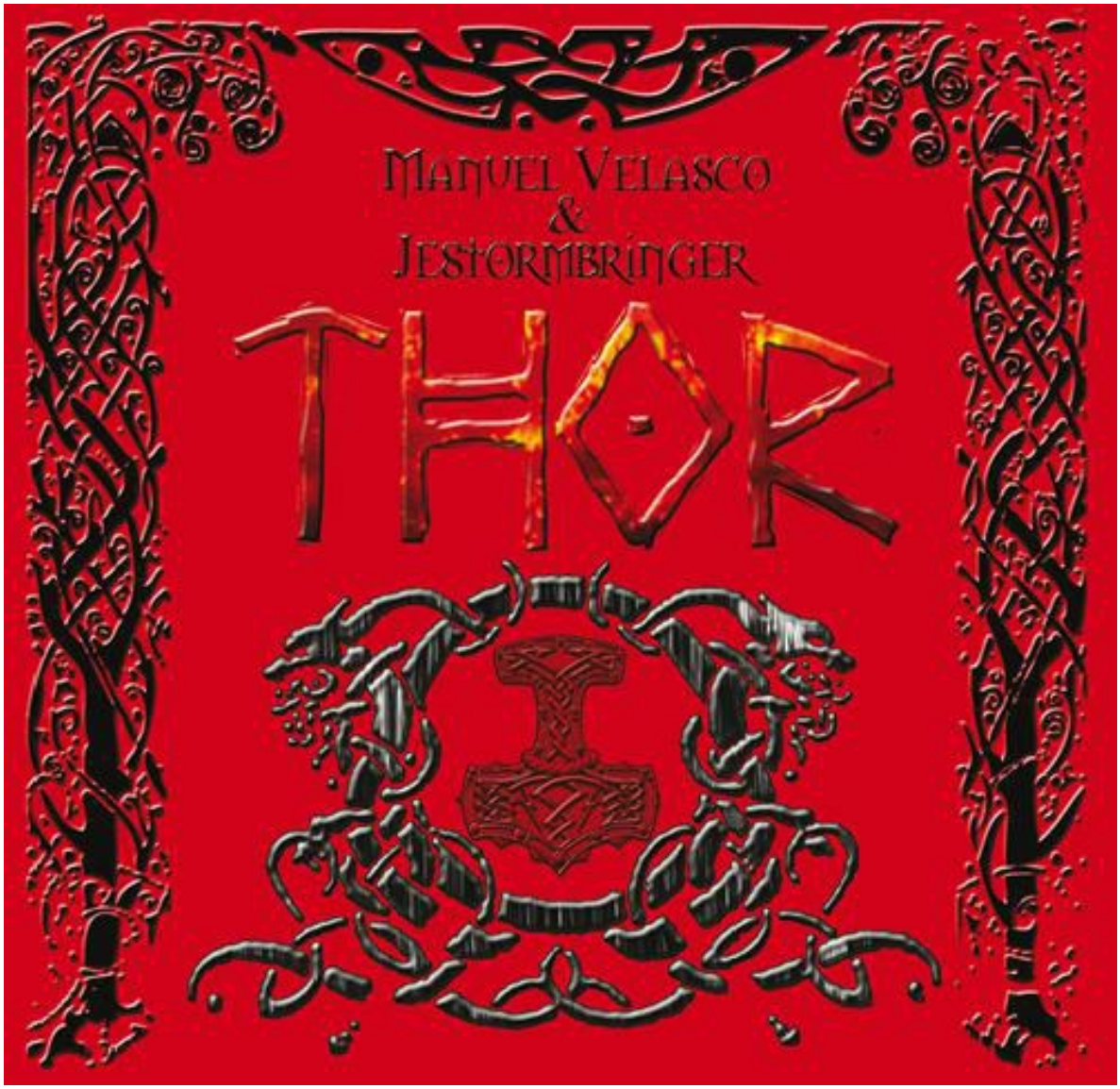
Una vez más, los dioses recorren los distintos mundos pidiendo una lágrima por el dios muerto, pero hay alguien que no está dispuesto a llorar: Loki disfrazado de gigante. Por eso, Balder, aquel que consiguió ser amado por (casi) todos, permaneció en el Hel.

Cuando los dioses descubren el nuevo engaño de Loki, preparan la venganza definitiva. Pero no va a ser fácil. Como la inteligencia de Loki corre pareja a su maldad, decide perderse en algún lugar que no sea fácil de encontrar. En el Midgard, se interna en un oscuro bosque y, al llegar a un río, se transforma en salmón. De esta forma, remonta la corriente hasta llegar a la cascada Franang, que le parece un lugar lo suficientemente seguro como para descansar durante un tiempo. Allí permanece como un pez durante el día, por si acaso sobrevuelan los cuervos de Odín, mientras que de noche, con su forma habitual, duerme en una caverna que hay tras la cortina de agua. Ese refugio dispone de

varias aberturas, por si llega el día en que tenga que escapar a toda prisa.

Un día, ese lugar parece estremecerse. De pronto, surgen de la nada Thor, Heimdal y Kvasir. Loki salta inmediatamente mientras se transforma en salmón y permanece quieto y escondido entre las rocas del fondo.

Heimdal, con su excelente vista, lo localiza bajo el agua. Loki piensa que su única alternativa es remontar la catarata; un buen salto, llegar hasta la parte superior y escapar definitivamente. Una vez allí, ya vería cómo deshacerse de ellos; inventiva y dotes de improvisación es lo único que no le han faltado nunca.



«Tremendo Tronador, allá en las montañas las chispas de Mjöllnir encienden la noche…». Ilustración de Jesús Jestombringer para el *booklet Thor,* de Manuel Velasco, del que se hizo una edición limitada de cien ejemplares numerados (2011).

Así lo hace. Pero, cuando ya está a punto de franquear aquella pared de agua, la mano de Thor lo agarra por la cola con tanta fuerza que, de haber sido un salmón normal, hubiera quedado reducida a pulpa.

Una vez que ve la imposibilidad de liberarse de aquel puño, Loki decide volver a su forma habitual. Ríe como un niño cogido en falta. Piensa que tal vez prometiendo encontrar algún tesoro o resolver el problema que alguno de ellos tuviese en esos momentos les disuadiría. Eso siempre le ha funcionado y sus soluciones siempre han apaciguado las iras provocadas por sus travesuras.

Pero estos tres dioses no quieren ni escuchar la más mínima artimaña de Loki. Apresado aún por

el fuerte puño de Thor, es llevado a una caverna bajo las aguas del lago Amsvartni, donde había sido encerrado hacía tiempo el lobo Fenris, que a partir de ahora contará con la compañía de su progenitor.

Ignorando los terribles aullidos de la bestia, los dioses tienden a Loki sobre tres piedras puntiagudas, de modo que queda sujeto por los hombros, los riñones y las corvas. Las manos y pies son atados con los trozos de la cadena especial hecha por los enanos, que habían sobrado de cuando consiguieron aprisionar a Fenris.

Loki intenta zafarse de sus ligaduras, pero cada vez que se mueve, las piedras se le clavan en la carne. Aun así, a los dioses les parece poco tormento comparado con todo el mal que ha causado, por eso Kvasir sale de la gruta y al poco regresa con una enorme serpiente venenosa; entre los tres la sujetan de modo que el veneno caiga sobre la cara de Loki. Los alaridos de este al recibir las primeras gotas, ardientes y corrosivas, les llena de satisfacción.

Los dioses se van, pero pronto Loki tiene más compañía. La giganta Angerboda, aquella con la que concibió los seres más terribles del universo, entra en la caverna para llevar comida a su hijo Fenris y se encuentra con aquel al que todavía amaba.

LA BATALLA FINAL

Odín observa una vez más las inequívocas señales desde su trono, en el Valaskialf, su residencia del Asgard. Las cosas se suceden tal como en su tiempo le predijo una *völva.* Recuerda una vez más aquellas terribles palabras dichas en trance:

> Vendrá el invierno que llaman *Fimbulvetr*. Entonces caerá nieve en todas las direcciones, las heladas serán grandes y los vientos gélidos. El sol no saldrá. Tres inviernos se sucederán, sin ningún verano en medio. Pero antes vendrán otros tres inviernos en el que sucederán las guerras en todos los mundos; entonces se matarán entre hermanos por avaricia y no respetarán al padre y al hijo ni las matanzas ni el incesto.

Efectivamente, todos los mundos están envueltos en guerras terribles, provocadas por un sinsentido mayor al habitual. Ya han transcurrido tres inviernos sin que el sol sea visto.

Odín, el Altísimo, se siente una vez más abrumado por el peso de los Nueve Mundos sobre los que es responsable. Todo había comenzado con la Edad de Oro, pero ahora llegaba la Edad del Hacha. Todos sus intentos por evitarla habían resultado vanos, como si su alta posición en el Asgard y, por lo tanto, su influencia en el destino de los mundos, apenas hubiese sido una imagen ilusoria que proyectaba un haz de sol entre la niebla matinal.

Cada vez que había hecho algo por exorcizar ese final, los acontecimientos se precipitaban de modo que las cosas terminaban aún peor. Una vez más echó de menos los consejos de Loki, su medio hermano. Pero esta vez ya era del todo imposible.

Echa un último vistazo por los mundos: los gigantes, desesperados por su inevitable extinción, se agrupaban armados en el Jotunheim, invocando el furor de la batalla contra quienes consideran culpables de su condición. Los enanos y los elfos, sabiendo o intuyendo lo que ocurría, corren de un lugar a otro, como si así pudiesen rehuir el destino que ya les alcanza, implacable e ineludible. En el Midgard, el intenso frío se mezcla con terremotos e inundaciones y la hambruna hace aflorar el odio

y la avaricia. Padres y hermanos se mataban entre sí; la sangre cubre la nieve y en numerosos lugares se llega al canibalismo para sobrevivir. Sólo en el Hel reina cierta alegría, ya que todo hace pensar que al fin se verán libres de aquella cárcel de abatimiento y melancolía. Pero lo peor para Odín es ver cómo las nornas dejan de tejer el destino; su trabajo ya había terminado.

Mientras tanto, la giganta Angerboda regresa a la cueva con varios gigantes conocedores de viejos conjuros rúnicos que consiguen romper las ataduras. Una vez libre, aunque con la cara deformada por el veneno y el sufrimiento, Loki lanza un descomunal aullido que atraviesa los Nueve Mundos y hasta resquebraja el tronco de Yggdrasil. Los gigantes, al oírlo, gritan a su vez de satisfacción. La hora, tan largamente esperada, al fin ha sonado. Todos se ponen en marcha.

Angerboda también se encargar de soltar a los lobos Skoll y Hati sobre la Tierra para que se alimenten con todos los hombres que se crucen en su camino hasta hacerse suficientemente fuertes como para atacar al Sol y la Luna, que, desde sus carros celestes, rigen el Tiempo.

La serpiente Jormungand se remueve con furia sobre el fondo del océano, provocando olas altas como montañas, que llevan al Barco de la Muerte, hecho con las uñas de los pobladores del Hel, a las puertas del Asgard. En él, van Loki y Fenris, aullando ambos por igual, que se dirigen hacia el ejército de gigantes que ya están destrozando con su peso el puente Bifrost.

Convocados por el cuerno de Heimdal, los dioses, junto a las valkirias y los *einherjar,* corren hacia los campos de Vigrid y se agrupan frente a las hordas de gigantes. También han llegando los patéticos cuerpos de quienes habían permanecido hasta entonces en el Hel, desprovistos ya de cualquier condición humana, gritando y corriendo en la dirección que les marca Hela y con los rostros marcados por la rabia de no haber sabido superar la prueba que les pusieron sus creadores, justamente aquellos que ahora tienen enfrente.

Odín destaca entre todos los suyos, montando a Sleipnir, con su yelmo alado de oro y su capa azul. Cuando ve llegar a Loki, su hermano de sangre, se pone rojo de ira y escupe su nombre. Pero en aquella cara transformada por el corrosivo veneno ve también el rostro de Ymir, aquel gigante que matasen él y sus hermanos y con cuyos despojos formarían los cielos, las montañas y los mares del nuevo mundo. Los dioses, a pesar de ser descendientes de los gigantes, los habían desterrado al Jotunheim, como si fueran proscritos de un universo que les perteneció.

Para esos seres ha llegado la hora de la venganza. Una venganza urdida sutilmente a lo largo de milenios de odio retenido, con la paciencia y minuciosidad de quienes planifican sin prisas un camino seguro con un final conocido. Loki ha sido un elemento creado a conciencia, un infiltrado perfecto que sirvió para hacer que la vida de los dioses se degradase definitivamente y para provocar ese crucial punto de no retorno que supuso la muerte de Balder, la gran esperanza de renovación del envejecido Asgard. Pero el tiempo de las máscaras y los disimulos ya ha pasado. El juego ha quedado al descubierto y las últimas palabras pronunciadas.

A una señal de Odín, Heimdal hace que de su cuerno surjan por primera y última vez las notas para las que realmente fue creado. El sonido, pesado y tenebroso, provoca en todos los dioses el furor de la batalla; lo mismo ocurre con los *einherjar,* que al fin encontraron el sentido final de su segunda vida.

Einherjar al ataque. Mural del bar Ragnarök, Madrid.

Los gritos de guerra y el entrechocar de las armas entre sí o contra los escudos retumban por el Vigrid hasta resultar inaudibles; la masa de ruido queda como un murmullo de fondo ante el que se despliegan los más fieros instintos de cada ser puesto sobre aquel tablero de guerra final.

A partir de ese momento, cada bando corre hacia el otro y ya no hay más consideración que la entrega absoluta a la destrucción y la muerte. Ojos desorbitados y centelleo de armas, crujidos y alaridos mezclados con sudor y sangre; eso es todo lo que un guerrero necesita sentir en sus proximidades para elevarse por encima del sentimiento de agonía que, por otro lado, impulsa a abandonar la batalla. Todos son conscientes de que esta es la última de todas. Este es un enfrentamiento de enemigos eternos. Pesadas hachas reducen carne y huesos de gigantes a sanguinolentos fragmentos esparcidos por doquier, mientras que sus poderosas mazas de piedra machacan las cabezas de los *einherjar*. Las valkirias deben combatir desde el suelo, ya que sus monturas aladas son presa fácil de las flechas enemigas.

Odín, manchado con sangre propia y ajena, es uno de los primeros dioses en caer. Cuando Thor ve que su padre está siendo devorado por Fenris, tal como predijeron en su día las nornas, intenta acudir en su ayuda, pero se interpone en su camino la serpiente Jormungand. Los fuertes martillazos de Mjolnir apenas le producen algo más que molestias. Thor intenta esquivar los escupitajos de su veneno, hasta que uno de ellos le alcanza en la cara, justo al mismo tiempo que él hunde con su martillo el cráneo de la bestia. Tras una corta agonía, ambos mueren al unísono. Algo similar ocurre con Tyr, enfrentado a Garm, el perro de Hela, y con Heimdal y Loki, como si cada uno de ellos acabase en manos de un elemento complementario.

Enfrentamiento entre Thor y la serpiente Jormungand. Portada del disco *Twilight of the Thunder God* (Metal Blade, 2008) del grupo sueco Amon Amarth, diseñada por Tom Thiel.

Mientras tanto, el dragón Nidhogg sobrevuela una y otra vez el sanguinolento campo de batalla, devorando a todos los que ya han caído o a aquellos que, mutilados o con las entrañas colgando, vagan de un lado a otro, con la expresión delirante, como si realmente se encontrasen lejos de aquel lugar de terror, sin que un arma amiga o enemiga tenga la bondad de hacerlos caer fulminados sobre la hierba.

Finalmente, cuando la declinante luz se une al centelleo de las últimas armas chocando entre sí y al agotamiento de los pocos supervivientes, llega el gigante Surt, el ser vivo más antiguo del universo y el único con derecho a destruirlo. Alzando su imponente figura por encima de muertos y vivos, agita su espada haciendo que desprenda inmensas llamaradas, tal como ocurriese en el abismo primordial que dio origen al universo.

Las llamas se extienden por todo el campo de batalla en un estrépito que se impune a los postreros gritos de victoria o agonía. La propia fuerza del fuego provoca corrientes de aire que extienden la negra humareda a lo largo y ancho del Asgard, logrando una noche anticipada. Los distintos palacios pronto quedan reducidos a cenizas, como si todos los robustos y maravillosos materiales con que fueron construidos sólo hubiesen sido poco más que una ilusión carente ya de sentido, pues no queda nadie que la mantenga. La gran fortaleza del Valhalla, aquel reducto de hombres valientes, reclutados

justamente para combatir en aquella batalla final, se desmorona como un castillo de arena frente a un vendaval. Finalmente, el fuego llega hasta Ygdrassil que, a través de sus ramas, lo transmite a los Nueve Mundos, donde todos corren de un lugar a otro, tratando de encontrar un refugio contra aquel terror que se introduce por todas partes como una plaga ante la que no hay opción de defensa.

Mientras todos los mundos se reducen a cenizas, un mar hirviente se alza violentamente hasta dejarlo todo sepultado bajo sus aguas. La oscuridad reina sobre la muerte, como si la vida nunca hubiese existido. Pero, tal como creían muchos pueblos en la antigüedad, la muerte no es sino el anticipo de la nueva vida.

UN NUEVO COMIENZO

El binomio Balder-Loki viene a ser la eterna lucha entre la luz y la oscuridad, el orden y el caos, el bien y el mal, la verdad y la apariencia. La guerra ha terminado y las fuerzas caóticas han acabado con todo cuanto creasen sus enemigos, los dioses.

Todos los ciclos tienen un comienzo, un desarrollo y un final. Ese final ya llegó, pero sólo para iniciar un nuevo ciclo cósmico. Tras un tiempo indeterminado, surge una nueva oportunidad. De Sol (no olvidemos que era una entidad femenina), nació una hija, que sobreviviría a la gran matanza y tomaría las riendas del carro solar, cuyo calor haría que poco a poco surgiese la escasa vida que había quedado en suspensión.

Un día, el chamuscado Ygdrassil hace crujir sus ramas. Aquel estremecimiento recorre el espacio de espesas aguas estancadas. Un nuevo sol y una nueva luna se alzan sobre un nuevo mundo, similar al Midgard que antes había albergado a los humanos. Vuelven los ciclos de mareas y de nubes hasta que las aguas dejan al descubierto montañas y valles, que pronto reverdecen.

El tronco del Ygdrassil se abre dejando salir a Vali y Vidar, hermano e hijo de Odín; Magni y Modi, hijos de Thor; y a Balder y Hodur, hermanos opuestos y ahora reconciliados. Todos ellos se dirigen al Idavellir, lugar similar al que antes ocupase el Asgard, donde rinden honores a los dioses y héroes caídos durante el Ragnarök.

Mientras recuperan recuerdos y planifican el futuro, el tronco del Ygdrassil vuelve a abrirse para dejar salir de su interior una pareja humana superviviente tanto de los largos inviernos de Fimbulvetr como del Ragnarök: Lif y Leifthrasir. Ellos darán origen a la nueva humanidad en ese nuevo Midgard, donde «encontrarán las maravillosas tablas de oro que en los tiempos de antaño poseyeron los pueblos». Y un lugar llamado Gimlé, para que vivan y se desarrollen, y otro llamado Andlang, que será la nueva morada para las almas de los muertos.

El «fin de los tiempos» resulta ser, al fin y al cabo, el de un período al que sucede otro que será como un hijo que arrastra la información genética de su antecesor, pero que también nace con la firme voluntad de hacer que las cosas vayan mejor. Cada uno de estos ciclos temporales es como un respiro para pretender apartar a las fuerzas caóticas, vencidas pero nunca destruidas, que intentan deshacer todo lo creado, divino o humano.

Siendo poseedores de ese conocimiento, todo hace pensar que ese nuevo mundo será un lugar perfecto, donde la justicia y la bondad prosperen hasta el punto de ser consideradas propiedades naturales de cualquier ser vivo. Pero el nuevo mundo también nace con la semilla de su propio e inexorable final, del mismo modo que la celebración de la llegada del verano ya prevé el lento

comienzo del próximo invierno.

Por eso, sobre la cima de la montaña más alta surge una fortaleza llamada Naastrad. El interior está hecho con cuerpos de serpientes entrelazadas de modo que sus cabezas cuelgan hacia el centro. Su veneno forma pegajosos ríos que recorren unas siniestras estancias donde se aguarda a quienes, tras la muerte, merezcan tal tormento. Sin duda, pronto los habrá, porque así es el juego de la vida. Pero, mientras tanto, hay un nuevo mundo que recrear.

¿PROFECÍA O RECUERDO?

Esta es la historia del Ragnarök. ¿Profecía o recuerdo de una civilización anterior, tamizada por el filtro y punto de vista de la cultura vikinga? Mucho se ha especulado con la existencia de grandes civilizaciones de tiempos remotos pobladas por seres poderosos: la Atlántida y Lemuria se llevan la palma en cuanto a estudios más o menos serios, pero no faltan otros sobre la mítica Thule o Hyperborea, que, por ciertas analogías, podrían estar relacionadas con el antiguo mundo nórdico. ¿Era toda aquella mitología un mero invento o tal vez un recuerdo de la vida en otra era, un tiempo similar a la Edad de Oro de otras culturas, donde los humanos convivían con unos seres a los que llamaba dioses, unas veces benevolentes y otras terribles, unas veces instructores y otras destructivos? ¿Sería el Ragnarök un período de esos en que producen los grandes cataclismos planetarios, como la inversión de los polos, alguna alteración en la órbita planetaria o la desviación del eje magnético, con las consecuentes alteraciones físicas, emocionales y espirituales, que son la antesala de un nuevo mundo donde todo tiene que empezar otra vez?

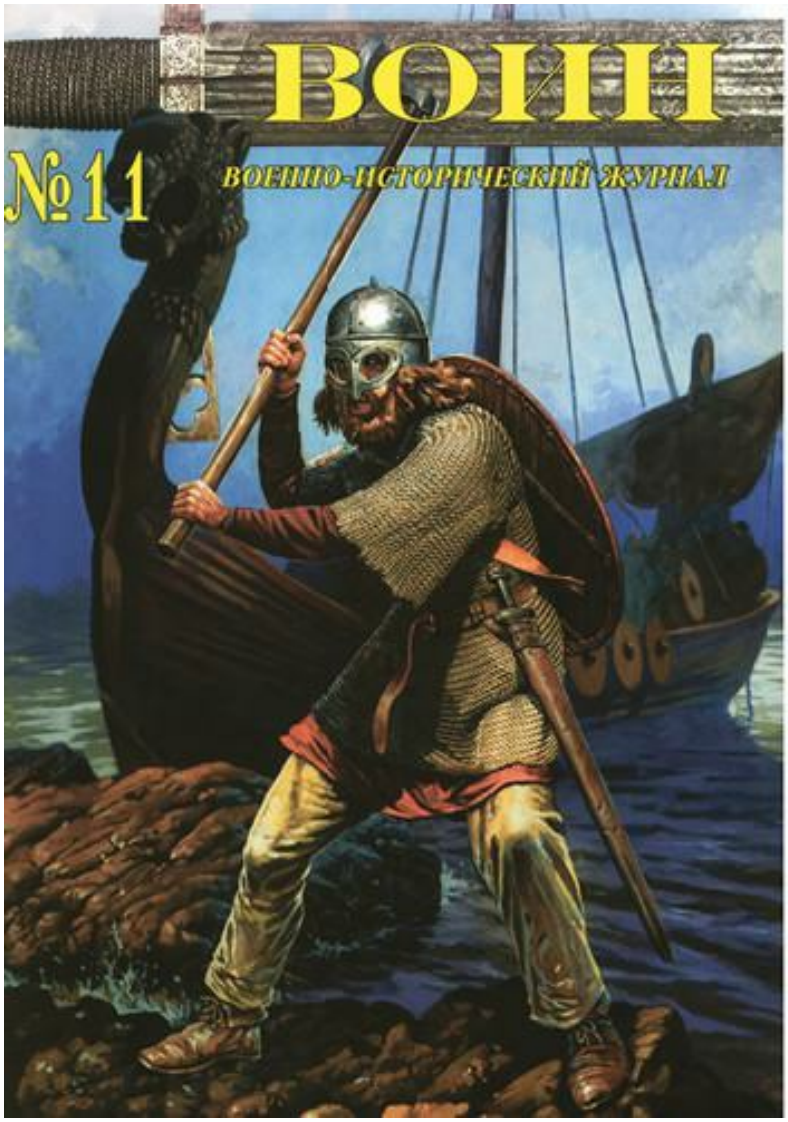
En cualquier caso, el mensaje encapsulado en esta leyenda, como en tantas otras, es válido para todo tiempo y cultura: las acciones, los pensamientos, las decisiones, sobre todo las de los seres más poderosos, configuran el futuro, un futuro que construyen todos día a día y que a todos afectará.

Cuando Odín intuyó el Ragnarök ya era demasiado tarde para impedir la avalancha que se avecinaba. Creó el Valhalla, pero esto es más un símbolo que una realidad eficaz, ya que los *einherjar* poco podrán contra las hordas de gigantes y monstruos armados principalmente de odio milenario (seguramente el arma más destructiva) hacia quienes en tiempos remotos les expulsaron de su territorio para construir un universo habitable. Pero, de alguna manera, Odín ha hecho a los humanos, representados en los *einherjer,* partícipes de los asuntos sobrenaturales; les ha otorgado cierta cualidad divina, tal vez con vistas a la etapa siguiente del mundo, donde podrían tener mayor poder de decisión sobre su futuro, en vez de dejarse arrastrar por las corrientes trazadas desde otros ámbitos.

También hay quienes ven bajo la estructura del Ragnarök un método chamánico de liberación espiritual, en el que los distintos seres involucrados (principalmente dioses y gigantes) simbolizan fuerzas internas y arquetípicas de cada persona; al entrar en conflicto unas con otras, algunas mueren y otras sobreviven, formando así la nueva personalidad tras la destrucción de la anterior y todos sus lastres. La persona (el espíritu) renace en un nivel superior de evolución.

Resulta significativo que en el lado opuesto del Valhalla se encontrara el Hel, lugar donde iban a parar aquellos que no habían cumplido las expectativas que los dioses pusieron en ellos y que, por lo tanto, tras su muerte, tenían que limitarse a esperar allí la llegada del fin de los tiempos. Su posibilidad de evolución es más que dudosa, ya que no asumieron sus correspondientes responsabilidades en el tiempo que les tocó vivir.

III
Periferias



Portada de la revista rusa Воин (Guerrero), 2010.

11

Islandia, Groenladia y Vinland

INGOLFUR ARNARSON, EL PIONERO EN ISLANDIA

La historia del pionero Ingolfur Arnarson aparece en el *Libro de los islandeses,* escrito por Ari Thorgilsson doscientos cincuenta años después de su llegada a la isla. Su mérito fue haber establecido la primera colonia permanente, ya que no fue el primero en llegar a Islandia. Antes que él, ya lo habían hecho otros nórdicos; el primero se llamaba Naddodur, que llegó arrastrado por una tempestad en un viaje entre Noruega y las islas Feroe, y la llamó *Snelland* (Tierra de nieve). La noticia se difundió rápidamente y el segundo en llegar fue un sueco llamado Gardar, que le dio su propio nombre: Gadarshólmur (isla de Gadar). Mientras regresaba a su casa en la primavera siguiente, desembarcó un tercero llamado Nattfari, que llegó a asentarse, aunque cambiando de lugar varias veces; ese tecnicismo de inestabilidad le impidió pasar a la historia como el primer colono. Otro noruego llamado Flóki Vilgerdarson llegó con toda su familia y enseres dispuesto a levantar una colonia permanente. Pero las cosas no le fueron según sus expectativas, más que nada por falta de previsión, y regresó a Noruega; fue él quien le dio el nombre de *Island,* 'Tierra de hielo'.

Así, el título de colonizador oficial de esta isla se lo llevó Ingolfur Arnarson, que procedía de la costa suroeste de Noruega, donde se había visto involucrado en una de las venganzas de honor tan habituales entre los vikingos. Ese fue el elemento determinante para que decidiese conocer aquella isla lejana de la que había oído hablar. Tras un viaje de tanteo, regresó a Noruega para hacer los preparativos destinados a una colonización en regla. En el verano del 874 volvió definitivamente a Islandia; justo antes de llegar, según la costumbre de los colonos vikingos, echó por la borda las pilastras de madera de su sitial, que habían pasado de generación en generación. Sus barcos llegaron a lo que desde entonces se llama Ingolfshöfdi (el Promontorio de Ingolfur), donde actualmente hay erigida en su honor una roca-monumento. Pero las pilastras, movidas por la corriente (y, presumiblemente, por los espíritus tutelares de la familia tras un pacto con los de la isla), fueron localizadas en un lugar donde el vapor de los manantiales geotermales cubría el paisaje y allí se estableció con sus seguidores y servidumbre. Ese lugar es la actual capital islandesa: Reykjavík.

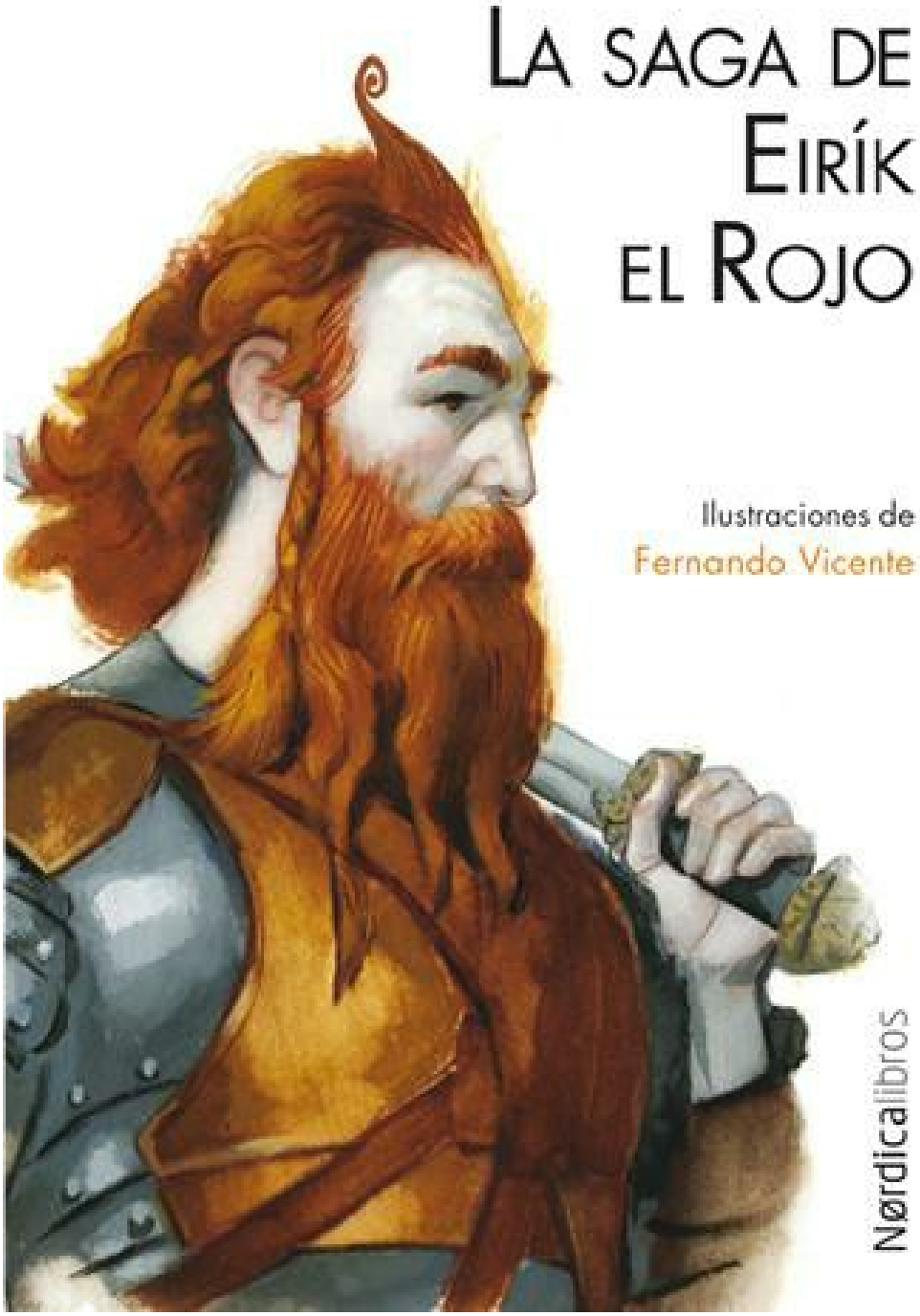
THINGVELLIR, EL PARLAMENTO MÁS ANTIGUO

Thingvellir, donde se creó el estado islandés.

Lo que se llamó «época del asentamiento de los pioneros» duró sesenta años. En junio de 930, cuando ya había suficientes colonos como para necesitar una ley común bajo una única autoridad, se reunieron los hombres libres de Islandia en el lugar que desde entonces se llamaría Thingvellir (los prados del Parlamento) para fundar un Estado. Pero no uno a modo del que habían dejado atrás; crearon algo así como una república, no exactamente una democracia en el sentido que entendemos hoy, pero muy alejados de los hábitos monárquicos feudales imperantes en toda Europa.

LA COLONIZACIÓN DE GROENLANDIA

Eirik Thorvaldson, que sería conocido como Erik el Rojo, nació en el sudoeste de Noruega en torno al 950. Con el tiempo su nombre pasó a las sagas y su figura ha persistido en el tiempo y la memoria de los hombres. No de la forma en que otros vikingos «famosos» lo hicieron, ya que la mayoría de estos debieron su fama a innumerables hechos guerreros y de piratería, como ocurre con Egil Skallagrimsson, protagonista de la que posiblemente sea la saga islandesa más conocida.



El apodo de Erik se debió al intenso color rojizo de su pelo y barba. Edición española de su saga, ilustrada por Fernando Vicente y publicada por Nórdica (2011).

En la saga vikinga que lleva su nombre, transcrita por los islandeses en la Edad Media, apenas muestra nada de su juventud en la región de Jaerden, excepto cuando su padre, Thorvald Asvaldsson, se ve en la necesidad de abandonar su granja y su país por culpa de un asunto de sangre.

Así, padre e hijo embarcaron a Islandia, que por aquel entonces ya no era esa especie de «tierra prometida», donde acudieron a refugiarse y a prosperar aquellos noruegos que huyeron del despotismo del rey noruego Harald el de Hermosos Cabellos, que puso todo su empeño, poder y fortuna en acabar con la forma de vida habitual de su pueblo. Se decía que este rey convirtió a los noruegos en dos clases: súbditos y exiliados.

Pero las buenas tierras costeras de la lejana Islandia llevaban mucho tiempo ocupadas. La familia

se estableció en la región de Drangar. Allí Erik se casó con Thjonhild y, a la muerte de su padre, ambos se trasladaron al valle de Hauka. Como si los problemas familiares le persiguiesen, en cierta ocasión, como colofón de una de esas interminables disputas tan comunes entre los granjeros islandeses, Erik mató a dos hombres que habían matado a sus sirvientes. Como estos últimos no tenían valor legal y, por lo tanto, no se consideraban como dignos de tomar venganza, fue condenado por la Asamblea de Thorness a un exilio «menor», de tres años (o inviernos, según las cuentas de los vikingos).

Así que, Erik, con un grupo de seguidores incondicionales que quisieron acompañarlo, se embarcó rumbo oeste, intentando encontrar una posible tierra de la que se hablaba desde que un tal Gunnbjorn Ulf-Krakuson fuese desviado por una tormenta. No era Erik el primero en intentar alcanzar aquella tierra medio irreal, ya que antes lo habían hecho Hrólfr Thorbjarnanrsson y Saebjorn Holmsteinsson con doce hombres cada uno. Pero las cosas fueron mal y, tras sufrir todo tipo de penalidades, acabaron matándose entre ellos. Los pocos supervivientes no debieron contar nada que hiciese deseable otro intento. Pero algo impulsó a Erik a seguir su instinto y llevar a cabo un nuevo intento.

Llegaron a aquella isla, que por entonces no era tan extremadamente fría como ahora (los arquéologos se refieren a aquella época como de «período cálido medieval») y bordearon los fiordos y las ensenadas de la costa oriental, estableciendo puestos desde donde continuar las exploraciones por el interior. Así pasaron el primer invierno.

Finalmente, encontraron la tierra más idónea para establecer el primer asentamiento. Erik y los suyos se hicieron el reparto, quedándose él lo que sería llamado Brattahlid, donde estaría después su granja familiar. Pasaron aquellos tres inviernos de exilio y Erik regresó a Islandia a llevar la noticia: al oeste había una nueva tierra deshabitada donde comenzar una nueva vida, Grenland, la Tierra Verde. Aquella era una noticia muy esperada por muchos islandeses asentados en tierras no muy buenas o por hijos segundones que no tenían derecho a ninguna herencia.

En el verano del 986, veinticinco barcos zarparon rumbo oeste, cargados de hombres, mujeres y niños; y animales, semillas, herramientas, madera. Se iniciaba una colonización en toda regla.

No todos llegaron. Algunos barcos se perdieron en la travesía con toda su carga de ilusiones en un futuro más prometedor, como si el viejo dios marino Aegir también exigiese allí su habitual tributo humano a cambio de dejarlos transitar a través de sus dominios acuáticos.

En Brattahlid crecieron los hijos de Erik: Leif, Thorvald y Thorstein, nacidos de Thjonhild, y Freydis, hija natural nacida tras la negativa de su esposa de vivir bajo el mismo techo que un pagano cuando ella se convirtió al cristianismo y él persistió en mantener las creencias de su pueblo y sus antepasados. A pesar de esto, Erik mandó construir una capilla de madera para su esposa. No impidió en lo más mínimo que los religiosos llegados de Islandia estableciesen iglesias y monasterios.

Bien podría decirse que Erik el Rojo fue «el hombre que pudo reinar». Desde Brattahlid gobernó Groenlandia sin dificultades y todos le reconocían como el líder indiscutible. Con el tiempo y la continua llegada de colonos, procedentes sobre todo de Islandia, fue necesario establecer una nueva colonia, al sur de la gran isla. Había poca tierra apta para la agricultura, pero la abundancia de focas, ballenas, osos, que proporcionaban las principales fuentes de alimentación, y halcones, que eran (y son) muy apreciados para la cetrería de los países árabes, hicieron prósperos los dos asentamientos a los que simplemente llamaron Eystribyggo (Oriental) y Vestribyggo (Occidental). Llegó a haber unas cinco mil personas. Los nombres actuales de estos lugares son Julianehaab y Godthaab.

Groenlandia pasó a ser el extremo más occidental de la extensa red de lugares a la que los mercaderes vikingos podían acceder. Pocas veces hubo una ruta comercial tan larga.

Durante unos 500 años, estos asentamientos funcionaron como una zona independiente sin tener demasiados contactos con las otras comunidades vikingas, siendo su principal problema, al igual que en Islandia, la falta de árboles; este déficit llegó al extremo de no poder construirse nuevos barcos, habiendo quedado ya los viejos en condiciones precarias, con lo que el efecto de insularidad quedó reforzado por la casi imposibilidad de comunicación con el exterior. El posterior dominio danés y su peculiar punto de vista sobre cómo tratar a aquellas lejanas islas dificultó aún más la vida.

Las condiciones climáticas cambiaron hasta el punto en que la comunidad nórdica allí asentada llegó a extinguirse, quedando la isla en manos de los *innuit* (esquimales), mejor adaptados para los fríos extremos.

Se han llegado a descubrir restos arqueológicos pertenecientes a unas 300 granjas, además de 17 iglesias y dos conventos. Entre ellos se encuentra aquella Brattahlid (Granja sobre la colina) de Erik el Rojo, en Narsarsuaq, que tenía paredes de piedra de 3 metros de espesor y un canal subterráneo que llevaba agua al interior de la vivienda.

LOS VIAJES A VINLAND

Leif, hijo de Erik el Rojo, nació en Islandia en el año 975, siendo educado por un germano llamado Thyrker. Aprendió el alfabeto rúnico y varias lenguas europeas, además de todo lo necesario sobre la navegación y el comercio.

Tras su mayoría de edad, Leif hizo su primer viaje mandando un barco con mercancías hacia Noruega. La llegada se retrasó bastante, al ocurrir algunos problemas con el barco en las islas Hébridas, a causa de una tormenta, por lo que el regreso no fue posible hasta la primavera siguiente. En aquel tiempo Noruega estaba gobernada por el rey Olf Tryggvason, que destacó por sus esfuerzos en convertir su país y otros bajo su influencia al cristianismo. Al ser Leif hijo de tan prominente padre, lo acogió durante el invierno en Nídaros.

Cuando Leif se dispuso a volver a su país, se bautizó junto con sus hombres y el rey Olaf le hizo el encargo de convencer a su padre para que se convirtiese, lo cual facilitaría enormemente la labor de los misioneros que llegasen después a Groenlandia. Pero Erik nunca aceptó para sí mismo otra religión que no fuese la de sus antepasados, aunque le construyó a su esposa Thjódhild una pequeña iglesia en las inmediaciones de la granja. Eso sí, su tolerancia no tuvo correspondencia por parte de ella, que desde su conversión se negó a compartir la cama con un pagano. Posiblemente, fruto de aquel desacuerdo fue el nacimiento de Freydis, hija natural que años más tarde tendría cierto protagonismo.

En Groenlandia ya se sabía de la existencia de otra tierra más hacia el oeste desde que el islandés Björn Herjulfsson fue arrastrado por una tormenta mientras se dirigía a Groenlandia.

Leif Eriksson llegó a las costas norteamericanas en torno al año 1000, llamando a aquella tierra Vinland. Saga Museum, Reykjavík, Islandia.

Conocidos estos prolegómenos, viajemos con Leif Eriksson hacia Vinland, junto a los 35 hombres que le acompañaron. Siguiendo la información proporcionada por su amigo Björn, llegó a un par de islas poniéndoles nombre: Helluland (Tierra Pedregosa) y Markland (Tierra de Bosques). Finalmente, encontraron una tierra fértil con buen clima, donde los inviernos no suponían la interrupción de la vida cotidiana, y con abundante pesca y caza. Era un lugar perfecto para iniciar una colonia. Otro elemento valioso lo constituían los abundantes y variados árboles, inexistentes en Groenlandia, donde no había bosques. Así que, a la hora de volver, todo el espacio disponible del barco se cargó con madera y con algo tan insólito como uvas (algunos investigadores piensan que más bien debían ser algún tipo de bayas silvestres, con las que igualmente podría hacerse vino) que originaron el nombre de aquel lugar: Vinland, «Tierra de Vides».

Cuando murió Erik el Rojo, Leif, que por su hazaña recibió el apodo de Heppni (el Afortunado) tuvo que hacerse cargo de la granja familiar y ya no pudo volver a Vinland.

Fue su hermano Thorvald quien organizase la siguiente expedición, durante la cual construyeron nuevas casas y extendieron el territorio explorado. Tras permanecer allí dos años, al regresar a Groenlandia hicieron una parada en cierto lugar, donde tuvieron el primer contacto (desafortunado) con los nativos, a los que llamaron *skraeling.* Thorvald murió en aquel incidente.

El tercer viaje estuvo a cargo de otro hijo de Erik el Rojo, Thorstein, pero el barco fue alejado de su ruta por una tormenta y finalmente todos los tripulantes, excepto Gudrid, la esposa del organizador, murieron a causa de una epidemia.

El cuarto viaje lo realizaron sesenta y cinco personas, al mando de Thorfinn Karlsefni, casado con la viuda Gudrid, en dos barcos bien equipados. Tras una temporada inicial que les debió parecer la vida en el paraíso, volvieron a hacer acto de presencia los *skraeling,* que pretendieron cambiarles

pieles por sus espadas de hierro, metal que los indios desconocían. La negativa de los nórdicos ocasionó algunos problemas violentos, hasta que la colonia nórdica decidió regresar a Groenlandia, después de tres años en la nueva tierra. En este viaje vio la luz Snorri, al que podemos considerar como el primer europeo nacido en América, hijo de Thorfinn Karlsefni y Grudrid, una extraordinaria mujer que tiempo más tarde, al quedarse otra vez viuda, iría en peregrinación a Roma.

Sello de correos islandés rindiendo homenaje a Thorfinn Karlsefni, jefe del cuarto viaje a Vinland.

El quinto y último viaje documentado en la *Saga de los Groenlandeses* estuvo protagonizado por Freydis, única hija de Erik. Según la *Saga de los Groenlandeses,* esta expedición se hizo con dos barcos y fue la más conflictiva, ya que Freydis se encargó de que ambas tripulaciones (groenlandeses e islandeses) mantuviesen malas relaciones y anduviesen siempre con disputas por cualquier motivo. Finalmente, convenció a su marido y a los suyos para que matasen a los islandeses, encargándose ella misma de matar a las mujeres que los acompañaban, quedándose así con toda la mercancía.

A pesar de los grandes beneficios que dejaban los cargamentos de madera, ya no hubo más viajes a Vinland. Al menos, no lo reflejó ninguna saga. Después, llegó incluso el olvido por aquella tierra. Posiblemente fue el crimen de Freydis lo que volvió a aquella tierra tan maldita que ya nadie más quiso acercarse a ella.

¿DÓNDE ESTUVO VINLAND?

Durante mucho tiempo nadie creyó que las sagas contasen hechos reales, sobre todo las que trataban de Vinland. Hasta que, en los años sesenta del pasado siglo, un grupo de arqueólogos, dirigidos por el noruego Helge Ingstad, descubrieron en L'anse aux Meadows, al norte de Terranova (Canadá), los restos de ocho casas similares a las viviendas vikingas y algunos utensilios de uso común entre los nórdicos.

No se sabe exactamente si ese es el lugar al que Leif Eriksson llamó Vinland, ya que el paisaje que describen las sagas puede haber variado debido a las transformaciones climáticas de los últimos mil años, pero hasta el momento no se ha encontrado nada mejor. L'Anse aux Medaws es ahora un Monumento Histórico Nacional de Canadá y está incluido en el Patrimonio de la Humanidad de la Unesco.

En este tema hay tantas teorías como teóricos. Si está bastante claro que Helluland sea la isla de Baffin y Markland algún lugar de Terranova o Labrador, la ubicación de Vinland es más problemática y las teorías van por todo el litoral atlántico de Norteamérica, desde Nueva Inglaterra hasta Florida, aunque el experto en temas nórdicos Erik Whalgren, que ha estudiado a fondo las sagas y ha recorrido la región, además de poner en evidencia falsas pruebas vikingas en Norteamérica, la sitúa entre las actuales fronteras de Canadá y Estados Unidos, justo en la bahía de Passasmaquoddy, cuyas condiciones orográficas y el tipo de mareas coincide bastante con el descrito en las sagas.

Por mucho que se haya puesto en duda, la llegada a Vinland tiene poco de extraordinario, dentro del contexto de los viajes vikingos. Sus barcos fueron la gran obra de ingeniería de su época. Si llegaron hasta Islandia atravesando todo el Atlántico, ¿cómo no iban a llegar desde Groenlandia hasta el noroeste de la actual Canadá, cuando sólo los separa una distancia de una treintena de kilómetros? El resto sólo era cuestión de seguir la navegación costera hacia el sur, hasta llegar a tierras de clima más suave. Lo realmente extraordinario hubiera sido que nunca lo hubiesen hecho.

En 1893, poco después de que se rescatara el barco de Gokstad (Noruega) en unas excavaciones arqueológicas, se hizo una réplica exacta del mismo, usando los mismos materiales y las mismas herramientas que usaban los vikingos. Ese barco, capitaneado por Magnus Andersen, cubrió en 27 días la distancia que separa Noruega de Estados Unidos, donde fue exhibido en la Feria Universal de Chicago.

Haciendo jugar a nuestra fantasía, ¿qué hubiese ocurrido si aquellos nórdicos hubiesen llevado caballos a Vinland y hubiesen intercambiado sus armas de hierro con los *skraelings?* ¿Cómo se habría transformado el mundo de haber prosperado aquella colonia? ¿Se habrían mezclado los nórdicos con los *skraeling,* tal como hicieron en Europa con los eslavos, los irlandeses o los franceses, produciéndose la correspondiente ósmosis de culturas? Si se hubiera producido cualquiera de estos casos, el mundo actual sería muy distinto a como es. Pero ya no podemos saberlo. Sólo nos es posible soñar.

Otros textos sobre Vinland

Además de las sagas de los groenlandeses y la de Erik el Rojo, Vinland está citada en algunos textos clásicos, como la *Historia del Arzobispado de Hamburgo* (1075) de Adam de Bremen, donde se describe la historia y geografía de Escandinavia. En este libro, se cita que el rey Sven de Dinamarca

tenía noticias de una isla en el océano llamada Vinland.

Por su parte, el historiador Ari Thorgilsson, en su *Islendingabok* (Historia de las gentes de Islandia) hace referencia al obispo Thorlak Runolfsson, citándolo como bisnieto de Thorfir Karlsefni, el organizador del cuarto viaje a Vinland. También se citan a los *skraeling* como los habitantes nativos de aquel lugar.

12

Normandía

INTRODUCCIÓN

Es 11 de julio del año 911. En la localidad de Saint-Clair-sur-Epte (a medio camino entre París y Ruán) el rey franco Carlos III, conocido como el Simple, está a punto de hacer algo que nunca hubiese imaginado ninguno de sus orgullosos predecesores. Pero son tiempos especialmente duros que exigen soluciones creativas. Sin duda, Carlos conoce la historia del rey Alfredo de Wessex y el vikingo Guthrum: un riesgo más o menos calculado que impidió la conquista completa de Inglaterra por parte de los vikingos.

El gran peligro que corre su país en los últimos años viene de vikingos similares que, con sus ligeros barcos de guerra, se internan por los ríos y asaltan las ciudades. Claro que el gran problema es su obstinado interés por llegar hasta París. Ya la han asediado varias veces y la historia ha corrido de boca en boca; para los que se ponen al lado de las víctimas, un escalofrío recorre su cuerpo al escucharla, pero para los vikingos es una de esas grandes victorias que se ponen a modo de ejemplo para mostrar el coraje, la determinación, el valor, la astucia y todos esos valores que ordenan la vida vikinga. Para quienes aún viven en aquellos dos memorables años (885-886), no hay frase con más regusto a orgullo en una boca que un «yo estuve en el asedio de París».

La llegada a esa ciudad resulta muy fácil para los avezados marinos nórdicos. La entrada desde el mar se realiza por la desembocadura del río Sena, en la región de Neustria. Tal vez el rey ha pensado que tal río es como una botella de vino tumbada sobre el mapa franco, a la que hay que ponerle un tapón. Si por ahí entra el problema, ahí está la solución. Pero pocos de sus nobles, tan belicosos habitualmente, están dispuestos a jugarse la vida contra esos bárbaros vikingos; más que nada, porque a pocos de ellos les importa lo que pase en París y alguno hasta da por sentado que sería bueno que los nórdicos la quemasen para levantar una nueva ciudad con él de amo y señor del reino.

Ya le han hablado de ese Hrólfr, una especie de jefe guerrero bárbaro y pagano, con muchos saqueos e innumerables muertes a sus espaldas. Sus hombres, la mayoría de ellos daneses, lo llaman el Caminante; su imponente figura da una idea de por qué: con más de dos metros de alto y unos ciento cincuenta kilos de peso, no hay montura que lo soporte.

Pero cuando lo ve en persona, y a pocos metros de distancia, no puede evitar sentir cierta inquietud. Por otro lado, piensa que el camino emprendido es el correcto. Ningún otro hombre mejor que ese Hrólfr para acabar con su problema. Ojalá fuera tan fácil resolver los conflictos con sus propios nobles, casi todos como fieras hambrientas dispuestas a morderse unas a otras y a él mismo ante el primer signo de debilidad. De hecho, Carlos III terminará sus días dieciocho años más tarde tras seis de cautiverio en el castillo de uno de los vasallos francos que en su tiempo le juró lealtad.

¿Qué necesita alguien a quien siguen docenas de hombres con una fe ciega en él, acostumbrado a asaltar aldeas y monasterios a lo largo de años? A este hombre le falta aquello que tendría en su país de origen si no hubiera sido exiliado: una tierra que gobernar y un hogar donde echar raíces junto a su familia.

La región de Neustria, con Ruán como ciudad más importante, será esa especie de tierra prometida por donde no deben pasar más barcos vikingos camino de París. Es una región poblada básicamente por galo-romanos, con una minoría franca y otra de vikingos que poco a poco y sin pedir permiso, han ido asentándose en la costa; entre estos están Hrólfr y sus hombres.

Un embajador del rey acudió a Hrólfr para iniciar los acuerdos, seguramente sintiendo que aquella era la peor cosa que podía ocurrirle, recuperó la esperanza al observar el semblante de su interlocutor. No lo echaba a patadas, no mandaba cortarle la cabeza, no lo despellejaba él mismo con su cuchillo. No. Pensaba en silencio mientras se mesaba la barba. Y eso era buena señal. Una tierra donde sentirse como un *jarl,* tal como lo fueron sus antepasados en Noruega (y lo habría sido él mismo si no los hubiera exiliado el rey Harald por hacer de pirata en su propio país). Dejar el *langskip* o los campamentos ocasionales para instalarse definitivamente en un castillo. Cobrar impuestos de manera legal y vivir de ello sin tener que derramar más sangre. Algo así como «legitimidad para un pirata» que, por otro lado, seguirá haciendo casi lo mismo, ya que Hrólfr y los suyos llevan algún tiempo instalados en esa región. La oferta era más que generosa por parte del rey franco y eso hubiera bastado para aceptar el trato, pero es que, además, en el lote se incluía el emparentarse con el propio monarca, casándose con su hija Gisela, apenas una niña.

Hrólfr el Caminante se transformó en Rollon, primer duque de Normadía, tras hacer un pacto con el rey Carlos el Simple (estatua de Rollon en Ruán, Normandía).

Y, ¿a cambio de qué? En primer lugar, Hrólfr tenía que bautizarse. Sólo siendo cristiano tendría derecho a gozar de todo lo prometido. Seguramente, en ningún momento le dijeron que tendría que ser un «buen cristiano» y ya sabía él qué clase de cristianos eran la mayoría de los nobles de aquella y otras tierras y de qué manera tan peculiar reinterpretaban las enseñanzas de aquel Cristo que nació y murió en una lejana tierra de oriente.

Ningún problema por esa parte. Ni para él ni para cualquiera de los vikingos que alguna vez estuvieron en la encrucijada de aceptar la nueva religión más o menos a la fuerza. El Asgard estaba lleno de dioses de todo tipo. ¿Qué importaba creer en uno más?

Además ya hubo un antecedente con Carlos el Calvo y el jefe vikingo Weland, sitiador de París. Él también aceptó bautizarse, pero más como una táctica que por convicción. Al final, el rey francés se las arregló para que fuese asesinado por otro vikingo.

En segundo lugar, su principal misión sería impedir el paso de barcos vikingos por el Sena. ¿Quién mejor que él para tal cosa? Desde que salió de Noruega, toda su vida se había desarrollado entre piratas vikingos, de los cuales sabía todo lo que había que saber. Así que él establecería los medios para que el rey francés estuviese tranquilo, sentado en su trono, bebiendo vino en un frágil vaso de cristal, mientras su amante le recitaba dulces poesías. Rio con ganas cuando se lo imaginó así.

El obispo lee en voz alta el texto del *foedus* (tratado), mientras alguien traduce para Hrólfr, aunque no le hace falta. Ya conoce esos términos con los que, por supuesto, está de acuerdo. Pero escucha esas toponimias que a sus oídos resultan tan exóticas: Epte, Oise, Ruán, Évreux, Lisieux…

Saliendo de su ensimismamiento, nota que todos lo miran, sonriendo un tanto bobaliconamente, como esperando algo por su parte. Hrólfr, en cambio, se ha puesto muy serio y se siente incómodo por primera vez. Por supuesto, sabe lo que se espera que haga. Ya protestó cuando el embajador fue a verlo, pero esa es una condición indispensable para sellar definitivamente el trato.

ANTES DE NORMANDÍA

En 842 el conde franco Lambert se había rebelado contra su rey Carlos el Calvo e intentó apoderarse de Nantes, en la provincia de Bretaña. Para ello contó con la ayuda de sesenta y siete naves vikingas que habían entrado por el Loira. A cambio de conquistar y entregarle la ciudad, él les indicaría los lugares de tierra adentro donde podrían saquear a gusto. Además, esperó a que el ataque se produjese la víspera de la noche de San Juan, aprovechando que la gran mayoría de la población estaría celebrando a su manera los ritos de fertilidad propios de esa fiesta, que de pronto se convirtió en una orgía de muerte y destrucción por parte de francos y vikingos.

El protocolo exige que se acerque al rey y le bese un pie en señal de vasallaje. A Hrólfr le tradujeron la palabra como sumisión, que aun le sonaba peor. Aquello le recordaba demasiado a lo que hizo el rey Harald en Noruega, lo que ocasionó muchas muertes y exilios. Aunque ahora las cosas serán distintas, ya que él recibirá tierras y títulos. Pero, aun así, ¿acaso no basta con dar la palabra? ¿Qué clase de gente era aquella que no creía en el valor de un juramento? La respuesta es obvia: gente que no los cumple; como prueba, la alerta continua que debe mantener el rey respecto a sus nobles, a pesar de que le han jurado todo tipo de fidelidades y rendido todo tipo de pleitesías en ceremonias como esta.

Hrólfr no se mueve de su sitio, el rey Carlos empieza a impacientarse, la nobleza franca se mueve con inquietud sin comprender nada, excepto que aquel bárbaro es indigno del favor que se le está haciendo.

Skimir, el hombre más cercano a Hrólfr, sintiendo la angustia de su jefe ante tal indignidad, le

susurra algo al oído. Recibe un asentimiento y una mirada de profunda gratitud. Este hombre le va a representar; algo poco común, teniendo en cuenta que el representado está presente, pero la situación ha llegado a tal extremo que el rey tiene que aceptar para terminar de una vez con tan inoportuno comportamiento.

Skimir se acerca decidido hacia el rey, se agacha, toma uno de sus pies y lo levanta con fuerza para besárselo. Nadie ha pronunciado la palabra arrodillarse, tal vez porque lo daban por sentado; sólo han hablado de besarle un pie. Pues bien, Skimir se ha agachado lo suficiente como para tomarle un pie… para inmediatamente subirlo, con cierta brusquedad, hacia su boca. Y Carlos III, todo un rey carolingio, ha caído al suelo en una postura nada elegante.

Los vikingos ríen a carcajadas, los nobles francos están estupefactos, aunque más de uno tiene que taparse la boca y disimular. Los nobles más cercanos se llevan al rey casi en volandas. Los vikingos se acercan a Skimir y le dan palmadas en la espalda. Por lo que a ellos respecta, ha hecho lo correcto: ningún vikingo se arrodilla ante nadie. Ni el rey Harald exigió tanto a sus súbditos noruegos.

Unos días después, el obispo pronuncia públicamente el nombre que a partir de entonces tendrá Hrólfr: Rollon. Le dieron varios a elegir y finalmente se decantó por el que más se parecía al suyo. Seguramente, el protocolo del bautismo ha seguido un proceso muy similar al que tuviese Clodoveo, primer rey de la dinastía merovingia, unos cinco siglos antes. Aquel evento fue de tal importancia que la escena fue reproducida en cuadros, grabados, iluminaciones, vitrales; en un muro de la catedral de Reims, donde tuvo lugar la ceremonia, hay un relieve que nos lo muestra así: a la derecha, el obispo con mitra y báculo, acompañado de su séquito eclesiástico; a la izquierda, los representantes de la nobleza. En el centro, el rey, desnudo y metido en una pila bautismal de considerable tamaño, tal como se hacía en las antiguas ceremonias bautismales por inmersión (ese es el significado de la palabra griega *baptizo)*. A su lado, su esposa Clotilde le sostiene la corona. Cuentan las crónicas que tres mil guerreros francos fueron bautizados después de su rey.

Las pilas bautismales de entonces eran grandes, pero, ¿hasta dónde pudo entrar Rollon, a tenor de su considerable tamaño? Tal vez a su lado esperaba Gisela con ropas nuevas (seguramente blancas, simbolizando el perdón y la purificación de todos sus anteriores pecados). Más o menos así, aquel noruego abandona definitivamente su vida de vikingo pagano para convertirse en un noble aliado del rey Carlos. Aunque a decir verdad pocos confían en que la conversión haya tenido también su consolidación interna. El propio obispo piensa que hubiera necesitado todo un río de agua bendita para purificar a aquel bárbaro. Sólo espera que Gisela sea tan sabia como para que transforme a su marido con tal sutileza que ni él mismo se entere.

Pero Rollon ya vivía con una mujer, Poppa, hija del conde de Bayeux, a la que conoció en sus mejores tiempos de pirata vikingo, cuando atacó y destruyó casi por completo su ciudad (tras el asedio de París), y con la que ya tenía cinco hijos. Claro que no eran un matrimonio cristiano, por lo que a esa unión no se le concede ninguna validez. Poppa desaparece de las crónicas hasta la muerte de la duquesa Gisela. Entonces, los viejos amantes volvieron a unirse, esta vez cristianamente casados hasta que la muerte los separó.

DE VIKINGOS A NORMANDOS

Rollon se instala en Ruán, desde donde gobernará Normandía. Acaba de nacer el que llegará a ser

uno de los estados más prósperos y eficientes de la Europa feudal. A partir de entonces, aquellos pioneros inician su proceso de transformación de vikingos a normandos. Convertidos al cristianismo, se instalan a lo largo y ancho del ducado (en muchos lugares, reconstruyendo aquello que ellos mismos habían arrasado poco antes), integrándose al sistema feudal existente. Se casan con mujeres francas (hubo muy pocas nórdicas en Normandía) con las que tendrán hijos que ya no tienen el nórdico como lengua madre y, poco a poco, se van olvidando de sus raíces. Aun así, no son vistos como iguales por el resto de nobles y en varias fuentes medievales francesas se les considera como «extranjeros», incluso siglos después de la creación de Normandía.

Acabaron desarrollando una cultura diferenciada, ni nórdica ni franca, aunque con elementos de ambas. Como buen ejemplo está el estilo arquitectónico que floreció en los lugares donde tuvieron influencia y que recibió el nombre de «normando», «románico» o «gótico normando». Con este estilo, se crearon conceptos que serían desarrollados posteriormente en el gótico, como ocurre con la bóveda de cañón en arco apuntado. Una obra fundamental fue la abadía de los Hombres, de Caen (donde fue enterrado Guillermo el Conquistador), que sirvió de ejemplo para la posterior construcción de las catedrales inglesas (estas ya tenían el antecedente de la abadía de Westmister, para la que el rey Eduardo llevó arquitectos normandos).

Las fronteras del ducado se expandieron hacia la península de Confetin. La prosperidad que alcanzó Normandía atrajo a mercaderes nórdicos llegados desde Dinamarca, Inglaterra y Noruega que quieren acceder al importante mercado de Ruán o los nuevos colonos que querían instalarse en un fértil y poco poblado valle lleno de posibilidades. Poco a poco fueron suplantando a la población autóctona; como campesinos provocaron alguna que otra revuelta, ya que al estar acostumbrados a la libertad de los granjeros nórdicos no estuvieron dispuestos a aceptar todas las imposiciones que eran habituales en la Francia medieval.

MORE DANICO

Los normandos adoptaron el cristianismo, pero mantuvieron una costumbre vikinga que debió irritar a los religiosos de la época: el *more danico,* que era como llamaron allí a la poligamia. Otra cosa que alteraba las costumbres feudales europeas fue el reconocimiento oficial de los hijos bastardos, igualándolos en derechos con los demás, como ocurrió con Roberto (llamado primero el Bastardo y después el Magnífico), hijo natural de Ricardo III.

Pero también llegaron otros vikingos que querían formar parte de la aristocracia militar. Estos, tras el oportuno juramento de vasallaje, recibían del duque una porción de tierra *(fief)* que gobernar. A cambio, debían estar siempre dispuestos a acudir a cualquier llamada a las armas de su señor; aunque también llegaron otros vikingos en calidad de mercenarios *(stipendiari),* únicamente interesados en combatir por paga y botín.

También llegaron hasta Normandía barcos de guerra, con la temible cabeza de dragón en la proa, cargados con furiosos vikingos, pero ya no para atacar la costa o internarse por el Sena, sino como un punto de parada para continuar después a otros destinos más propicios para ser saqueados, entre ellos el sur de Inglaterra o la Península Ibérica. Muchos de ellos volverían a recalar allí en su viaje de regreso, ya que este era un buen lugar para vender el botín conseguido. Con el tiempo, tal como cuentan algunas crónicas, llegarían a España como grupos de mercenarios, luchando junto a los reyes

cristianos en la Reconquista, destacando especialmente en la toma de Barbastro, Zaragoza y Tudela.

De Normandía también partieron las tropas que conquistaron parte de Italia y Sicilia o las que participaron en la primera cruzada. Y, desde luego, las que llevó Guillermo II para conquistar Inglaterra, en 1066, más o menos siglo y medio después del tratado formalizado por su ancestro Hrólfr/Rollon.

DUQUES DE NORMANDÍA DURANTE LA ERA VIKINGA

Hrólfr Ganger o Göngu-Hrólf(Noruega, 840 – Francia, 932). Hijo de Rangvald Eysteinsson (*Jarl de Møre*) y Ragnhild Hrólfrsson. Conocido como el Caminante, porque, debido a su tamaño y peso, ninguna montura lo soportaba. A bautizarse toma el nombre de Rollon y recibe la región franca que a partir de entonces se llamará Terra Normannorum o Normannia.

Guillermo I (910-942), apodado Largaespada, hijo ilegítimo de Rollon (con Poppa de Bayeux). Se le atribuye la consolidación del ducado, tras la victoria sobre otros normandos rebeldes, y su ampliación, tras ocupar Bretaña. Murió asesinado por uno de sus enemigos, Arnould de Flandes, tras haber sido invitado por este a firmar un tratado de paz entre ambos.

Ricardo I, apodado Sinmiedo (938- 996). Es el primero en recibir realmente el título de duque, pero a sus dos antecesores se le concedió a retrospectivamente, por lo que oficialmente fue el tercer duque de Normandía. Al igual que su padre, era hijo natural (su madre fue una concubina bretona al estilo *more danico).* De joven tuvo que ser enviado a Bayeux para que aprendiese la lengua nórdica, porque en la corte ya no había nadie que pudiera enseñársela; puede considerarse que en su tiempo el ducado ya está asimilado completamente a la cultura del regnum Francorum.

Ricardo II (963- 1027), apodado el Bueno. Primogénito de Ricardo I. Resolvió los problemas surgidos con Etelred II de Inglaterra (incluido un intento de asalto inglés) casándose con su hermana Emma.

Ricardo III(997-1027), el único al que no se le conoce apodo. Fue el primogénito de Ricardo II y su ducado duró muy poco, ya que murió envenenado pocos meses después que la muerte de su padre.

Roberto I (1004-1027), apodado el Liberal, el Diablo y el Magnífico. Segundo hijo de Ricardo I; se le atribuye la muerte de su hermano, al que sucedió. Fue quien recibió a su primo el rey inglés Eduardo el Confesor, cuando tuvo que exiliarse junto a su familia. En 1035 decidió hacer una peregrinación a Jerusalén, dejando el ducado a su único hijo varón, que tan sólo contaba con ocho años de edad. Murió ese mismo año, justo cuando regresaba de la peregrinación.

Guillermo II (1028-1087), apodado primero el Bastardo (por ser hijo natural de Roberto I) y más tarde el Conquistador. Fue educado por cuatro tutores, por lo que no recibió el título de duque hasta los diecinueve años. En 1035 visitó a su primo el rey Eduardo el Confesor, cuando supuestamente le fue prometida la corona de Inglaterra. A la muerte de este y ante la negativa de Harold de Wessex a renunciar al título de rey que le había concedido el Consejo de Witan, decidió invadir el país y hacerse coronar. Once años más tarde moriría en Normandía, tras sufrir una seria herida mientras guerreaba contra su propio hijo, Roberto.

GUERRA Y PAZ AL ESTILO NORMANDO

Los cambios en el armamento y en las tácticas de guerra fueron esenciales para el desarrollo de los normandos. Si bien los vikingos luchaban básicamente a pie, usando los caballos como transporte, los normandos hicieron del caballo un elemento esencial de sus combates.

La silla de montar se vio reforzada por las partes elevadas delantera y trasera (arzón y borrén). La cota de malla se alargó para proteger las piernas y los brazos de los jinetes. Los típicos escudos

redondos vikingos se transformaron en los de forma de cometa. El arco también tuvo mucha importancia y fueron de los primeros en usar ballestas. Pero el arma ideal para el jinete normando, que además galopaba con las piernas rectas apoyadas en estribos largos, fue la lanza, sujeta entre el brazo y el costado.

En el año 1047, el duque Guillermo instauró en su territorio la «Tregua de Dios», al modo de la «Paz de Dios» que ya funcionaba en otros lugares de Francia. Era una manera, con forma religiosa de controlar, aun en los términos más mínimos, el habitual estado de violencia de los nobles entre ellos mismos, de los que siempre eran víctimas los campesinos y demás ciudadanos no-militares, incluyendo los perjuicios en las tierras de labranza pertenecientes a la iglesia. En estas treguas se establecían los días de la semana (domingos y fiestas litúrgicas) y los lugares (iglesias, monasterios y cementerios) en que estaba prohibido guerrear; eso sí, tanto el duque como el rey quedaban excluidos de la prohibición. También estaban protegidos por esta ley clérigos, monjes, muchachas vírgenes y viudas enclaustradas. Contravenir esta tregua/paz llevaba consigo la excomunión.

Cuando conquistó Inglaterra, Guillermo se encontró con el mismo problema entre los nobles, por lo que instauró algo parecido, que se conoció como la «Paz normanda». Según estas normas, se prohibía las luchas los lunes y los miércoles por la mañana, el incendio de casas y molinos, romper herramientas agrícolas o atacar a mercaderes y peregrinos o a alguien que estuviese de paso hacia (o de regreso de) la corte.

Las buenas relaciones entre Normandía y la Inglaterra vikinga se interrumpieron cuando el duque normando Ricardo II apoyó a la casa real sajona, en detrimento del rey Cnut. Seguramente, esto estuvo basado sobre todo en las relaciones interfamiliares que se establecieron entre ambos territorios: el rey Etelredo II el Indeciso se había casado con una hermana del duque Ricardo Cuando su vida estuvo en peligro, se exilió a Normandía. Cuando regresó, hizo llamar a caballeros normandos, que le ayudaron a combatir a los galeses, y arquitectos, que levantaron la abadía de Westmister (precedente inglés de la arquitectura románico-normanda). En Normandía permaneció su hijo y heredero Eduardo durante 27 años. Cuando regresó, acompañado de nobles, clérigos y soldados normandos, fue coronado en Londres. Fue este rey quien, supuestamente, nombró heredero al duque Guillermo, lo que ocasionó la posterior invasión normanda de Inglaterra y con ello un cambio definitivo en la historia del mundo.

ITALIA, SICILIA, BIZANCIO, LAS CRUZADAS

A comienzos del siglo XI, la península itálica estaba fragmentada entre las zonas pertenecientes al imperio bizantino, las distintas ciudades autónomas, los principados lombardos y el Estado Pontificio, mientras que Sicilia era una isla ocupada por los musulmanes. La primera llegada de normandos a esta zona fue en 1016 en calidad de mercenarios, aunque no pasó mucho tiempo hasta que empezaron a llegar bandas guerreras por su cuenta con la finalidad de tomar conquistar territorios para ellos mismos.

Se dice que vivieron entre griegos (bizantinos) y musulmanes, pero que ellos contaban con la bendición papal. Tuvieron éxito en su misión y, en 1139, los distintos fragmentos acabaron fusionándose en un reino normando, con Roger II como soberano y Palermo como capital, que llegó a extenderse hasta el actual Túnez. Este reino finalizó en 1194, con la conquista del emperador alemán Enrique VI.

Quedaron los castillos, los palacios y las catedrales en los que mezclaron el nuevo estilo normando con las influencias lombardas, bizantinas o musulmanas, unas veces empezando desde cero, como el castillo de San Marco d›Alunzio o la capilla Palatina de Palermo, y otras ampliando algo que ya existía, como los castillos de Melfi o de San Marco Argentano.

Muchos italo-normandos conocerían a sus primos lejanos, los varegos, cuando fueron a combatir como mercenarios para el imperio bizantino, donde les llamaron «francos». Uno de los jefes mercenarios, Hervé, acabó abandonando al emperador, dirigiéndose con sus hombres a Anatolia, sin duda, con el fin de establecerse allí. Lo que no contaba era con que uno de los proverbiales enemigos de Bizancio, los árabes, lo derrotarían y lo devolverían encadenado al emperador bizantino al que había traicionado. Similar suerte corrió años después el también jefe de mercenarios Roussel de Bailleul, tras intentar instalar su propio estado en Armenia. También se dio el caso de que algunos de estos mercenarios francos fueron mandados a combatir a los normandos del sur de Italia.

En la Primera Cruzada se produjo el curioso encuentro entre normandos de Normandía y de Italia. El duque Roberto II Courteheuse, heredero de Guillermo el Conquistador, fue el primer noble en apuntarse, cuando asistió al concilio de Clermont donde se proclamó la cruzada. De la parte italiana, salió uno de los primeros contingentes, al mando de Bohemundo, hijo del duque Roberto Guiscardo. El Principado de Antioquia que se formó en aquella ocasión era de hecho un reino normando y, sin duda, estuvo mejor organizado que el de Jerusalén.

EL HISTORIADOR OFICIAL

El clérigo Dudón de San Quintín recibió el encargo del duque Ricardo I para escribir la historia de los duques normandos. La obra, escrita en un latín
que los expertos califican como «torpe», recibió el título *De moribus et actis primorum Normanniae ducum* y en ella se narra la vida de los tres primeros duques (Rollon, Guillermo Espada Larga y Ricardo I). Los historiadores no consideran esta obra como una fuente muy fiable, ya que en los primeros capítulos enlaza la dinastía normanda con los reyes de Troya y a Rollon con el emperador Constantino y, como a aquel, le atribuye una visión que le indujo a adoptar el cristianismo. Algo que resulta más bien un panegírico no muy lejano a las hagiografías santorales, escrita para satisfacer a quien pagaba por ello. Dudón debió hacer muy bien su cometido, pues a la conclusión de su obra fue ascendido a decano.

Con el título de *Gesta Normannorum* (Historia normanda), el manuscrito fue copiado en siglos posteriores, aunque los escribanos alteraron el original, la mayoría de ellos eliminando las partes escritas en verso. Se considera que la versión más cercana a la original es la que fue escrita en el monasterio del monte Saint-Michel.

sordibus impunitis curatu lampade fulsit
Obiit in xpo · x · Kalendas nouembris
Beato uero mallono Aiudam successit · qui sub beato
papa Siluestro & constantino imperatore pfatam
rexit ecclam · Siuero prudens · & strenuus pastor
fuit in populo · qui a relatensi concilio primo · qd eo de
tempore quo nicena sinodus habita · & congrega-
tu in canonib; inuenitur · cum ater colonensi epo
interfuit · fuit nanq; hic beatus pontifex ingenio
probus · moribus insignis · subditorum sibi salutis
prouidus · Hic successit Seuerus · Seuero · Eusebi
us · Eusebio · Marcellinus · Marcellino · Petrus · Petro ·
Victricius · Fuit uero hic in regali curia nutri
tus · cum beato innocentio papa · ut in eiusdem pape
epistola de castitate conseruanda · & aliis institutis
xpiane religionis eidem Victricio missa inuenitur ·
Ait enim inter cetera · Preterea frequenter quidam
ex frib; nris, uel quibuslibet curiales & publicis functionib;
occupatos · clericos facere contendimus · Quib; post
ea maior cristicia · cum de euocandis eis aliquid ab
imperatore precipitur · quam grm nascitur · Sic cer-
te in exemplis sollicitudo & cristicia frum quam
sepe pculum imperatore presente · cum ipsis prius
rogaremus · Quod ipse nobiscum positus cognouisti ·
Quib; non solum inferiores clerici excurialibus ·
uerum etiam in sacerdotum constituti ingens
molestia ut redderentur instabat · Erat enim pa
stor gloriosissimus · in persequendis populi criminib;

Normanniae ducum

13

Kievan Rus

INTRODUCCIÓN

Mientras noruegos y daneses se ocuparon principalmente de colonizar, comerciar y guerrear con las islas del Atlántico norte, los vikingos suecos miraron hacia el otro lado del mapa. Esta Austrvegr, Ruta del Este, comenzaba con un corto trayecto por el mar Báltico que les permitía entrar desde el Golfo de Finlandia a aquel gran territorio al que denominaban Garðarike. Cerca de allí estaba al lago Ladoga, con la ciudad del mismo nombre (*Aldeigjuborg,* para los nórdicos), que, gracias a aquellos vikingos, pasó de ser un pequeño poblado ugrofinés/eslavo a un importante centro de comercio internacional, con numerosos talleres/tiendas de artesanos y albergues para los mercaderes, al modo de los caravasares de oriente. Allí cambiaban sus barcos grandes y fuertes por otros más apropiados para navegar cómodamente por los ríos y, como veremos más adelante, para sacarlos a tierra siempre que hiciese falta.

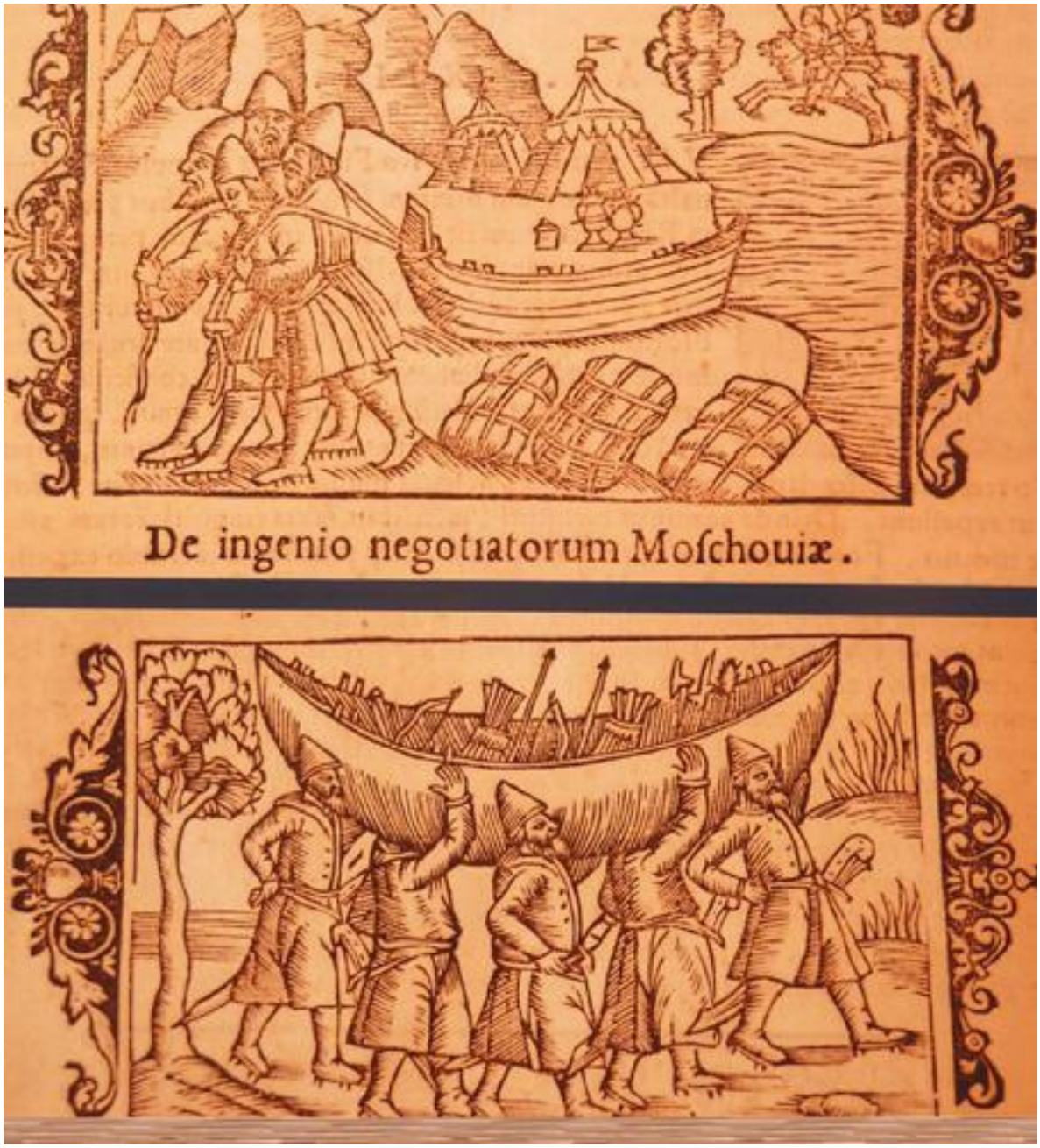
De allí partían las dos largas rutas fluviales que se adentraban en las tierras de diversas tribus eslavas. Pero comerciar con los eslavos de una u otra ruta no era la principal finalidad de todos aquellos varegos que emprendían estos viajes. Para muchos, su meta estaba en ciudades tan lejanas como exóticas en la mentalidad de un comerciante vikingo. Sobre todo Constantinopla, a la que llamaban Miklagard, la Gran Ciudad, capital del Imperio bizantino, que por aquel entonces era la gran encrucijada de las rutas comerciales entre oriente y occidente; un lugar al que cualquier mercader digno de ese nombre quería llegar para intercambiar sus mercancías. Pero también aquellas otras de menos brillo, también fundamentales, como Bolghar, capital de los búlgaros del este, donde llegaban las caravanas de la Ruta de la Seda, o Atil, capital de los jázaros, donde hacían lo mismo aquellas que atravesaban los desiertos árabes. Aún más allá: Bagdad o Samarcanda, dos grandes ciudades que desde entonces quedaron unidas a la ruta comercial de los vikingos, que llegaba hasta Groenlandia atravesando todo el norte de Europa.

Para llegar a Ladoga tenían que internarse por el río Neva hasta el lago Ladoga y seguir por el río Volkhov hasta el lago Ilmen. La presencia nórdica en esta región fue muy temprana, prácticamente desde antes del inicio oficial de la era vikinga, ya que se han encontrado restos arqueológicos fechados en el 750. Pero llegó el momento de cambiar el enclave, porque a Ladoga era demasiado fácil llegar… incluso para los piratas (en cierta ocasión, llegaron a incendiarla). Así que se fundó una nueva ciudad, Ruirikorvo Gorodishche (Holmgard), protegida por unos rápidos que no eran difíciles de pasar, pero que imposibilitaban los posibles ataques sorpresa. Este lugar tenía un valor añadido: tierras fértiles en sus inmediaciones, lo que favoreció la llegada de colonos granjeros que ayudaron al automantenimiento del lugar.

Si inicialmente llegaron para comerciar, más tarde los varegos se instalaron en las ciudades que

con el tiempo se fueron creado al modo de Ladoga, como alternativos lugares de paso, como Beloozero, Krutik y, sobre todo, Novgorod (nórdico Novgar∂r, Ciudad Nueva), levantada a orillas del Volkhov, con una zona exclusiva para mercaderes. En este lugar es donde se han rescatado más objetos de aquella época debido a las capas de arcilla que han preservado materiales tan poco duraderos como los textiles, el cuero o la madera.

El Museo de Novgorod exhibe objetos del tiempo de Kievan Rus, tales como instrumentos musicales, juguetes, muebles e incluso numerosos textos escritos con caracteres cirílicos en corteza de abedul, que incluyen desde recetas de cocina hasta cartas de amor.



El trayecto entre ríos se hacía por tierra más o menos llana, portando los barcos sobre rodillos de troncos e incluso sobre plataformas con ruedas (*portages*). Así se representó en la *Historia de las gentes septentrionales,* de Olao Magno (1555).

Estas ciudades estaban gobernadas por los vikingos, aunque eran una parte minoritaria comparada con la de fineses o eslavos que debieron llegar en masa atraídos por las riquezas que circulaban por tales enclaves. Con el tiempo, todos los grupos acabarían integrados como «rus», aunque esta región al norte de Garðarike fue donde durante mayor tiempo se mantuvo la influencia nórdica, aun en tiempos cristianos, como lo atestigua el que allí se mantuviese el lenguaje nórdico hasta el siglo XIII o la iglesia que se dedicó a san Olaf pocos años después de su muerte.

Es de suponer que muchos barcos quedaban dañados durante este viaje, con el agravante de que aún tenían que hacer el viaje de regreso. Por eso, en la ciudad de Kiev y otras cercanas a los puntos de entrada hubo un negocio que debió ser tan rentable como útil. Los varegos depositaban allí sus barcos y alquilaban otros, sin duda de inferior calidad pero aptos para hacer más cómodamente el trayecto que faltaba; al regreso, recuperaban los suyos y se lo llevaban rumbo al Báltico cargados con las mercancías obtenidas. Esta subruta del Dniéper sería una de la que siguiesen, pasada la era vikinga, los peregrinos suecos en su viaje a Jerusalén.

Las tribus que habitaban las riberas de los ríos no siempre eran amistosas, por lo que había que pactar (por las buenas o por las malas) para que no interrumpieran el trayecto. Pero ese era el menor de los problemas, ya que aquellos varegos solían unir varios barcos en una expedición para navegar juntos, siendo así una fuerza disuasoria para cualquiera que pretendiese molestarlos.

VAREGOS Y RUS

Se les llamó tanto varegos *(væringjar)* como rus a aquellos vikingos, llegados básicamente desde Suecia, que se internaron por Garðarike. Dada la ambivalencia de ambas palabras, en términos prácticos nos referiremos a varegos como los que viajaron temporalmente para comerciar o guerrear y rus a los que se instalaron, ampliando este término a sus descendientes asimilados e incluso a las otras étnias que vivieron en Kievan Rus.

DIVERSAS TEORÍAS

Durante años, los historiadores soviéticos «antinormandistas», reacios a reconocer a extranjeros en los orígenes de su patria, defendieron la teoría de que los rus fueron una tribu de los «eslavos del este» (es decir, los descendientes de la migración eslava iniciada en el siglo VI) que cayó bajo la influencia de los varegos. Otra experto ruso, Boris Rybakov, basándose en viejas fuentes árabes, asegura que Ros era el nombre de la región al oeste del río Dniéper.

Otros historiadores, como Gwyn Jones, afinan con la procedencia del término «rus» relacionándolo con la región sueca de Roslagen, a cuyos habitantes se les llamaba *roosmenn,* los remeros, muchos de los cuales, por proximidad geográfica, tomaron la «ruta del este», quedando su nombre como genérico de todos los nórdicos.

También rus era el nombre que los fineses, que no tenían que ver ni étnica ni lingüísticamente con los vikingos, llamaban a sus vecinos suecos, siendo Ruotsi el nombre que daban al país. Ambos pueblos tuvieron más contactos de los que históricamente se les ha atribuido, tal como muestran las pruebas genéticas de los restos encontrados: la mayoría de los habitantes del área del lago Ladoga era fineses.

KIEV, CAPITAL DEL KIEVAN RUS

Ya había un poblado eslavo en Kiev (la misma actual capital ucraniana) cuando llegaron los varegos Askold y Dir (eslavización de Haskuldr y Dyri) procedentes de Novgorod.

Se ha especulado con que estos dos primeros varegos que llegaron a Kiev realmente fueran una sola persona, Askold Dir, que significaría Dir el Extranjero, pero en la *Crónica de Néstor* aparecen como dos y, a falta de pruebas más contundentes, así los trataremos aquí.

De los varegos a los griegos. Este era el nombre que le dieron a la principal ruta fluvial de Kievan Rus, que unía a los varegos con los bizantinos, a quienes los vikingos dieron tradicionalmente el nombre de griegos. La ruta a través del río Dniéper se estableció como una vía segura a partir de que se instalase en Kiev una partida considerable de varegos procedentes de Novgorod. Para la mayoría de los mercaderes, aquellos eran unos viajes programados, al igual que los que hacían las rutas occidentales: salir tras la celebración del solsticio de verano y regresar a sus granjas antes de la cosecha. Esta subruta del Dniéper sería una de las que siguiesen, pasada la era vikinga, los peregrinos suecos en su viaje a Jerusalén.

Descendiendo por el Dniéper, Askold y Dir vieron una ciudad con un fuerte en la colina y un puerto que controlaba el paso de los barcos de los mercaderes por el río. Al desembarcar se enteraron de que era una ciudad tributaria de los jázaros, un pueblo túrquico convertido al judaísmo, y que su nombre, Kyiv, le había sido dado en honor al mayor de los tres hermanos que la fundaron, allá por el siglo VI.

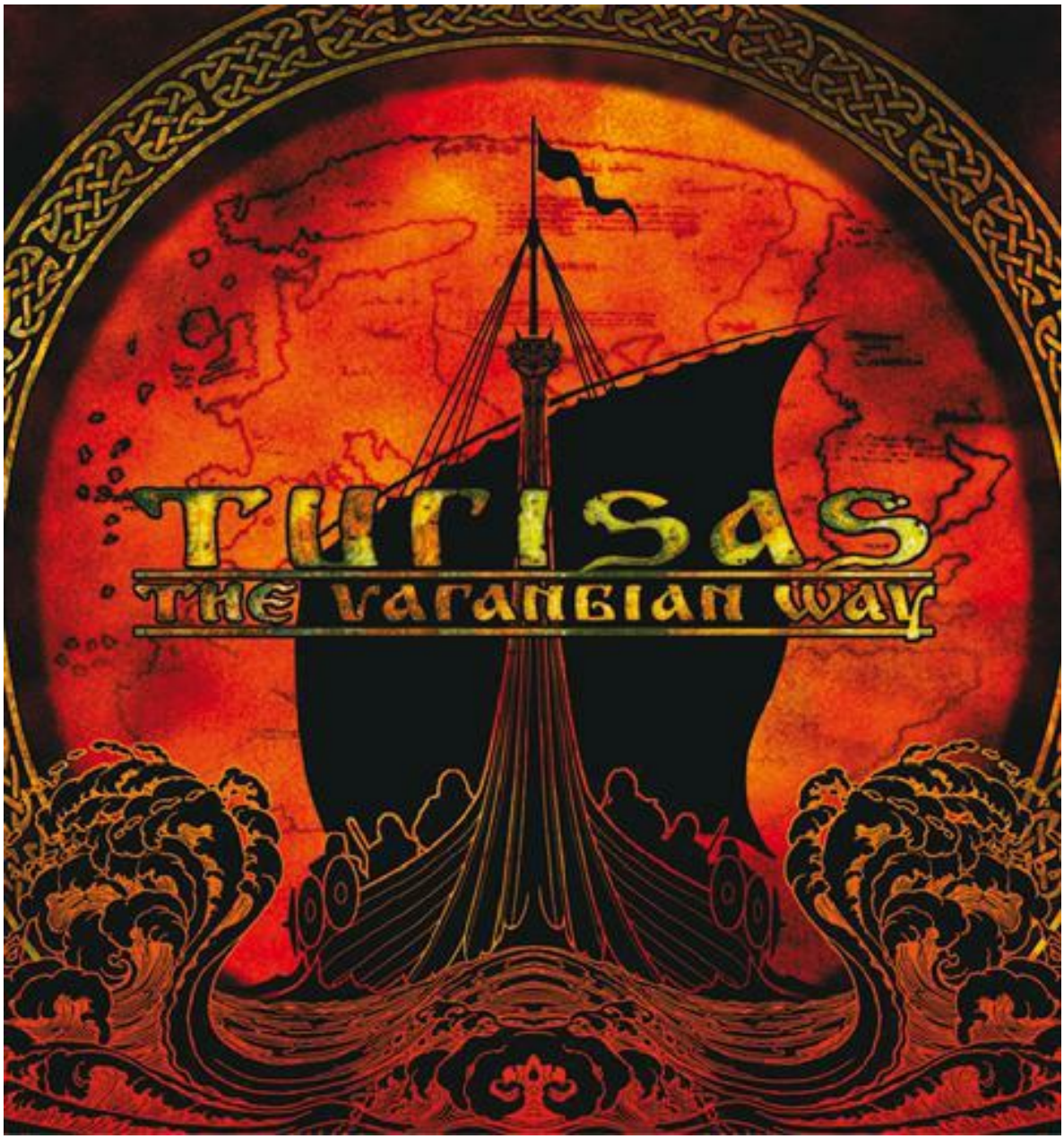
Askold y Dir se quedaron allí, a la espera de un mayor contingente rus, liberándola finalmente de la tributación jázara y dejando esta zona bajo el mandato de Novgorod.

Tiempo después, el príncipe Vladimir hizo de ella una gran ciudad, convertida en la capital de todo el Kievan Rus. Su hijo Yaroslav el Sabio, bajo cuyo mandato el reino conoció su mayor expansión, la convirtió en un gran centro cultural y religioso del cristianismo ortodoxo, construyendo iglesias y monasterios, entre ellos la catedral de Santa Sofía, que aún existe como museo con casi mil años de historia. En aquel tiempo, Kiev era la mayor capital de Europa (se le calcula unas diez veces más grande que París).

Allí iban recalando los barcos varegos a lo largo de la primavera, esperando en Vytechev, unos kilómetros al sur de Kiev, a que se reuniera el gran convoy que partía en el mes de junio. Los que no habían cambiado sus barcos en el norte, lo hacían aquí, por otros más ligeros, sobre todo pensando en que pronto tendrían que atravesar la zona más peligrosa del Dniéper debido a sus rápidos.

El problema principal lo tenían los comerciantes varegos cuando el río llegaba a su fin (no olvidemos que entraban por las desembocaduras y navegaban contracorriente) y debían sacar los barcos del agua, con toda la mercancía, y llevarlos por tierra hasta otro río (Dniéper o Volga, según

la ruta) con vertiente hacia el sur. En el Dniéper, sin duda el río más frecuentado por los varegos, se multiplicaba este problema en las siete zonas de rápidos, cataratas y grandes rocas graníticas más o menos a medio camino entre Kiev y la desembocadura.



El disco *The Varangian way* (Century Media, 2007), del grupo finlandés Turisas, ha dado a conocer esta parte de la historia vikinga entre los aficionados al *heavy metal.* A lo largo de ocho canciones, se cuenta el viaje de un grupo de vikingos que se aventuran por «Holmgard y más allá», conscientes de que van a tener que enfrentarse a muchos peligros y que alguno de ellos no regresará. Llegan a la corte de Yaroslav (Jarisleif, en nórdico), donde pasan unas noches de juerga, y continúan el viaje, pasando por los temibles rápidos del Dniéper «donde no se escucha ni el canto de los pájaros ni las voces de los hombres» y finalmente quedan extasiados ante la ciudad «de los santos y los emperadores», Miklagard/Constantinopla, «con diez puertas a la eternidad».

Según el potencial peligro de cada uno de estos puntos, se optaba por sacar los barcos del agua y transportarlos sobre rodillos de troncos e incluso llevándolos a hombros; otras se optaba por hacerlo descender poco a poco entre las rocas sujetándolo con cuerdas desde arriba y con pértigas desde abajo. Posiblemente, esta era la etapa fluvial en la que más tardaba; una vez superada, sólo quedaban cuatro días remando hasta llegar desembocar en el mar Negro. En el estuario del Danubio hacían un alto para pertrecharse de aquellos elementos navales que hubieran sido una molesta carga en los ríos, como mástiles, velas y timones.

Finalmente, el sueño cumplido: entrar por el Cuerno de Oro y divisar las imponentes murallas de

la Constantinopla. Por encima de ellas, las doradas cúpulas de sus iglesias y palacios. E intuir la cantidad de mercancías y mercaderes de incontables lugares que habría en los distintos mercados que se distribuían a lo largo de aquella Miklagard.

MIKLAGARD/CONSTANTINOPLA

Estratégicamente situada en la orilla europea del Bósforo, justo donde este se une al mar de Mármara, la milenaria ciudad de Constantinopla (antigua colonia helénica de Megara, fundada en el siglo VII a. C., reinaugurada por el emperador Constantino en la primavera del 330 d. C.), era en tiempo de los vikingos la ciudad-mercado por excelencia, el lugar soñado por todos aquellos que viajaban a lejanos lugares para intercambiar productos, sacar suficientes ganancias y regresar a la granja para compartirlas con los suyos.

Las enormes riquezas de Constantinopla despertaron el espíritu vikingo que aún debía arder en el corazón de aquellos varegos. Así que, en el verano del 860, aprovechando que el emperador Miguel III y la mayoría de sus tropas estaba guerreando contra los sarracenos, se dispusieron atacar los alrededores de la capital bizantina con doscientos barcos. Las crónicas cristianas cuentan cómo la ciudad rezó aterrorizada durante toda la noche y el patriarca Focio (que sería considerado santo para la Iglesia ortodoxa y cismático para la católica) aprovechó aquella noche de insomnio para escribir su crónica más exacerbada:

> Una nación oscura e insignificante, bárbara y arrogante, súbitamente ha caído sobre nosotros, como una ola del mar, y como un jabalí salvaje ha devorado a los habitantes de esta tierra como si fuera hierba. Los niños fueron arrancados de los pechos de sus madres y sus cuerpos machacados contra las piedras, mientras sus madres eran aniquiladas acabando sobre los cuerpos convulsos de sus hijos. Los ríos se convirtieron en corrientes de sangre y los lagos rebosaban cadáveres.

Al amanecer, este patriarca llevó una reliquia atribuida a la Virgen hasta la orilla del mar y, al parecer, aun siendo un día tranquilo, de pronto se levantó una tormenta que lanzó los barcos rus contra la rocas, destrozando la mayoría de ellos. Los demás optaron por regresar a su tierra. Pero no sería la última vez que los bizantinos viesen llegar barcos varegos en son de guerra.

LA DINASTÍA RÚRIKA

Cuenta la *Crónica primaria de Rusia,* escrita en el siglo XII, que la dinastía rúrika comenzó en torno al 862, cuando al príncipe varego Rurik le concedieron los eslavos el gobierno de su tierra, estableciéndose en Novgorod. A partir de ahí, por espacio de siete siglos, sus descendientes, la llamada dinastía rúrika, gobernaron el Kievan Rus, con el título de Gran Príncipe (*Kniaz* para los eslavos y *Khagan* para los járzaros), llegando a estar emparentados con soberanos de Francia, Hungría, Inglaterra, Noruega y el imperio bizantino. La dinastía rúrika, hasta la fragmentación de Kievan Rus, estaba formada por:

- Riurik (h. 860-879)

- Oleg: regente (879-912)
- Igor (912-945)
- Olga: regente (945-962)
- Sviatoslav I (962-972)
- Yaropolk (972-980)
- Vladimir I (980-1015)
- Sviatopolk I (1015-1019)
- Yaroslav (1019-1054)
- Iziaslav (1054- 1073 y 1076-1078)
- Sviatoslav II (1073-1076)
- Vsevolod (1078-1093)
- Sviatopolk II (1093-1113)
- Vladimir Monomakh (1113-1125)
- Mstislav (1125-1132)
- Yaropolk II (1132-1138)

Rurik o Riurik

Es la eslavización del nombre nórdico antiguo, Hrœrekr, con las variantes Hrørikr o Rørik. A falta de conocer exactamente el origen de este personaje, se sabe que existió un Rørik de Dorestad, perteneciente a la casa real de Hedeby. En el 860, el emperador carolingio Luis II lo expulsó de sus tierras después de que asaltara la ciudad de Bremen; un par de años más tarde aparece este Rurik en la tierra de los eslavos.

Según la *Crónica primaria,* Rurik, que estaba acompañado por sus hermanos Sineus y Truvor más los hombres que les siguieron desde su tierra de origen, fue invitado por los eslavos para que pusiera orden y gobierno en su pueblo, continuamente envuelto en luchas tribales.

«Nuestra tierra es grande y rica, pero sin ningún tipo de orden. Venid a gobernarnos y reinad sobre nosotros», dice Néstor que le dijeron a Rurik al ver el nivel de organización en que se devolvían los vikingos.

Rurik y los suyos se instalaron en Ladoga, junto a los nativos fineses y eslavos de la región de Ilmen; allí fundaría más tarde Novgorod, gobernando desde allí y durante diecisiete años ese territorio que recibió el nombre de Rus. Más tarde, quedaría unido al de Kiev bajo el nombre de Kievan Rus, estando gobernado siempre por descendientes de Rurik.

Oleg

Eslavización del nombre nórdico Helgi. Fue el sucesor de Rurik (no se conoce con seguridad el nivel de parentesco, siendo posible que fuese un mercenario varego), que llegó a conquistar Kiev en el 882, haciendo de ella el centro comercial más importante en la larga ruta entre Novgorod y el mar Negro. Debido a esta situación estratégica, Oleg convirtió a Kiev en la capital de un nuevo y

poderoso estado: Kievan Rus.

En el 911 dirigió una incursión al más genuino estilo vikingo contra la mismísima Constantinopla, debido a la negativa bizantina de aceptar la entrada de comerciantes varegos a la ciudad (aunque sí podían montar sus tiendas fuera de las murallas), lo cual no era bueno para la economía de Kievan Rus.

Según cuentan las crónicas, en el 907, Oleg construyó una flota de dos mil barcos de guerra, en los que metió la contundente cantidad de ochenta mil hombres (rus, eslavos y otros pertenecientes a pequeñas tribus, como los polianos, crivichianos, severianos o croatas). Tal vez la cantidad resulte excesiva, pero la crónica fue escrita por los bizantinos y seguramente se vieron en la necesidad de exagerar la fuerza de aquel enemigo que los obligó a aceptar las condiciones que les impuso el príncipe Oleg.

Como Constantinopla contaba con su vieja cadena que cerraba la entrada por mar al Cuerno de Oro cuando la ocasión lo requería, la guerra y la rapiña tuvo lugar por los alrededores, con los consecuentes daños para los que no pudieron refugiarse a tiempo.

Pero el terror llegó a los bizantinos cuando vieron desde las murallas cómo aquellos bárbaros temibles «navegaban por tierra» (habían sacado sus barcos del agua y puesto sobre ruedas, dando la vuelta al Gálata impulsados por el viento). Algo demasiado inaudito para una urbe codiciada por muchos enemigos y que parecía haberlo visto todo a lo largo del tiempo.

Entonces el emperador León VI el Sabio mandó mensajeros, eso sí, con comida y bebida envenenadas. Oleg, que ya debía conocer la afición por los venenos en aquel imperio, rehusó tomarlos y exigió un tributo que le fue entregado, además de pactar unas condiciones especiales para los mercaderes varegos/rus que llegasen a partir de entonces. Este tratado incluía los suministros que cada mercader debía recibir al llegar o qué entregarles (velas, cuerdas, anclas, comida) cuando se dispusieran a regresar, además de no gravar con impuestos las compras que hiciesen. El emperador León juró por el Dios cristiano y su hijo Jesús, mientras que Oleg lo hizo por los dioses eslavos Perun y Volos.

A partir de entonces, a pesar de que las relaciones entre ambos estados no siempre fuesen buenas (los bizantinos siempre recelaron de aquellos bárbaros), nadie cerró las puertas de Constantinopla a los mercaderes varegos/rus, que hasta tuvieron un barrio propio para alojarse, el de San Mamas, donde un agente del gobierno anotaba sus nombres, les entregaba lo que estaba pactado y vigilaba la corrección de los tratos que hiciesen con el resto de mercaderes; también (y eso era tan importante como para quedar reflejado en el tratado) disponían de baños gratis. Eso sí, tenían que entrar a la ciudad por una determinada puerta, sin armas, no más de cincuenta a la vez y escoltados por la guardia del emperador. Como bien quedó puntulizado por escrito, «cuando llegue el otoño deben regresar a su tierra».

El príncipe rus Oleg mandó clavar su escudo en la puerta de Gálata de Costantinopla. Dibujo basado en un grabado de Fedor Bruni.

El comercio se restableció y la riqueza fluyó como el agua del Dniéper, aunque el príncipe rus no tuvo mucho tiempo para disfrutarlo. Al igual que le ocurrió al protagonista de la saga vikinga de Orvar-Odd, Oleg murió por la mordedura de un serpiente escondida en el cráneo de su caballo, que tiempo atrás mandó matar al serle profetizado que su muerte se debería al semental. El exceso de parecido con aquella vieja saga, relacionada con el Ciclo de Tyrfing, hace a muchos historiadores dudar de su veracidad.

Igor

Eslavizacion de Ingvar. Gobernó Kiev entre 912-945; poco más se sabe de su vida y su época, posiblemente porque en esos años los jázaros retomaron el control sobre Kiev. Tal vez esta pérdida de control le llevó a atacar Constantinopla en 941, siendo su flota incendiada con el «fuego griego» (un compuesto líquido de salitre, cal, nafta, nitrato y sulfuro que ardía al entrar en contacto con el agua salada). En 944, reclutó una gran fuerza mercenaria multiétnica (varegos incluidos) que llegó a asustar al emperador Romano I Lecapeno, hasta el punto de que este le mandase una embajada con un tributo similar al que le ofrecieron a su padre y un tratado de paz entre ambos pueblos que duraría «mientras el sol brille y el mundo prevalezca, en el presente siglo y en los que vendrán».

Poco después, una vez que pudo ejercer plenamente como príncipe de Kievan Rus, lo mataron en Iskorosten, capital de los drevlianos establecidos al oeste del Kievan Rus (los historiadores no se ponen de acuerdo si estos devlianos eran una tribu eslava o jázara). Estos se habían rebelado cuando Igor pretendió cobrarles un impuesto extra por el enorme botín conseguido por su líder Sveneld en una expedición de saqueo por el mar Caspio.

Olga

Eslavización de Helga. Fue la única gobernante femenina de Kievan Rus, asumiendo la regencia entre los años 945 y 969, desde el asesinato de su esposo Igor hasta la mayoría de edad de su hijo, Svyatoslav.

En el Kievan Rus las mujeres no tenían las prerrogativas de la mujer vikinga. Es de suponer que hubo pocas nórdicas comparadas con el abrumador número de varones. Estos se mezclaron con eslavas, que no debían contar con muchos derechos dentro de su sociedad, por lo que las leyes del Kievan Rus no dieron demasiada relevancia a sus mujeres.

Así que Olga, como regente, tuvo que superar todos los obstáculos de cualquier gobernante más los de su condición femenina. Pero no dudó en usar mano dura cuando la ocasión lo requirió y esto ocurrió nada más extenderse la noticia de la muerte del príncipe Igor. Los boyardos, aristocracias tribales, tuvieron que ser apaciguados de manera expedita.

No quedaron muchos detalles escritos sobre su vida, sólo algunas anécdotas en la *Primera Crónica,* donde se cuenta cómo trató a los nobles representantes de la tribu de drevlianos que habían asesinado a su esposo poco tiempo atrás. Estos llegaron hasta ella con una propuesta de matrimonio y ella, conteniendo sus impulsos por lo que debía considerar la peor de las afrentas, los invitó a que entrasen en una *banya* (casa de baños similar a una sauna) para que se aliviasen de los rigores del viaje. Cuando ya estaban todos desvestidos y dejando que el calor reconfortara sus músculos, los sirvientes, obedeciendo órdenes de la princesa, atrancaron la puerta y prendieron fuego al pequeño edificio de madera. Después, Olga marchó a Iskorosten, la capital, y a los poblados drevlianos más importantes, quemándolos hasta los cimientos. Pocos sobrevivieron a la venganza por la muerte de su esposo.

La recurrente violencia de los eslavos y el desorden en que acabó el reino fueron una importante baza para que Olga quisiese introducir un cambio tan significativo como fue su bautismo, que recibió en el 957, cuando viajó a Constantinopla, siendo espléndidamente agasajada por el emperador Romano I y su esposa. Al regreso a Kiev, entre otras cosas, mandó construir una capilla de madera en el montículo donde se suponía que murió y fue enterrado Askold a manos de Oleg.

Al igual que algunos monarcas nórdicos, la aceptación del cristianismo fue pareja a la estabilización del reino centralizando el estado y quitando poder a los jefes territoriales. Eso sí, la aceptación general de la nueva religión aún habría que esperar a que llegase al poder su nieto Vladimir.

Sviatoslav

Este nombre es la eslavización de Svend, aunque algunos historiadores opinan que es el primer nombre totalmente eslavo en un príncipe rus. Nació en el 942 y reinó Kievan Rus desde su mayoría de edad hasta su muerte (entre 962 y 972).

Es el único del que tenemos cierta descripción física: iba con la cabeza afeitada, pero con un gran mostacho y largas patillas, en una de sus orejas portaba un gran aro de oro con un rubí y dos perlas. También le gustaba dormir en el campo, a la intemperie, poniendo la silla de montar al modo de almohada. En el campo de batalla luchaba con la «furia de Odín».

Svyatoslav heredó un reino inestable y se pasó la mayor parte de su vida guerreando contra

múltiples enemigos. A él se debió el sometimiento de los pueblos túrquicos más poderosos en los límites orientales del Kievan Rus: la Bulgaria del Volga (lejanamente emparentada con la eslavizada Bulgaria del Danubio) y Jazaria (en torno al mar Caspio), con lo que tuvo el control sobre el comercio de las dos grandes rutas fluviales.

Pero Svyatoslav se creó con esto un nuevo problema, ya que con el debilitamiento de búlgaros y jázaros abrió el camino para que entrasen los pechenegos (un belicoso pueblo nómada de las estepas, del tronco túrquico, que unas veces simulaban ser aliados y otras se convertían en los peores enemigos), llegando al extremo de verse en la obligación de trasladar la capital a Pereyaslavets cuando le llegaron a sitiar Kiev. Muchos de los numerosos enfrentamientos entre ambos pueblos estuvieron promovidos desde Constantinopla, ya que mientras los mantenía luchando entre ellos evitaba una posible alianza que supusiese una seria amenaza para Bizancio.

Su última guerra (970) terminó con una gran derrota frente al emperador Juan I Tzimisces, que le expulsó de la Bulgaria del Danubio (los búlgaros habían hecho un trato con los rus para intentar recuperar la independencia respecto a Bizancio). Cuando regresaba a Kiev fue asaltado por los pechenegos en la zona de las cataratas, una vez más en un enfrentamiento propiciado por los bizantinos. Allí murió y su cráneo pasó a formar parte de los objetos más valiosos en la mesa del jefe pechenego Kurya.

Antes de emprender su última campaña, había dividido el reino en tres partes, dejando como regentes de cada una de ellas a sus tres hijos, lo cual dio lugar a enfrentamientos fratricidas.

Yaropolk

El mayor de los hijos de Sviatoslav reunificó el reino de su padre por el drástico método de matar a su hermano Oleg, regente de Drelinia, en la batalla de Ovruch; su hermanastro Vladimir, simplemente, huyó de Novgorod. Así pudo mantenerse como príncipe de Kievan Rus entre 972 y 980.

Algunas crónicas latinas cuentan que Yaropolk recibió la visita de san Bruno, que lo instruyó sobre el cristianismo romano y lo preparó para que recibiese el bautismo. Pero la muerte llegó antes; aunque su nieto Yaroslav terminó aquello que se había iniciado mandando exhumar su cadáver para que recibiese el bautismo que no pudo recibir en vida, siendo sepultado en la iglesia de Tithes, convertida en lugar de enterramiento de los príncipes de Kievan Rus.

Vladimir

Sucedió a su hermanastro Yaropolk, siendo un hijo ilegítimo de Sviatoslav, nacido en 956. Gobernó el Kievan Rus desde 980 hasta 1015.

Cuando salvó su vida huyendo de Novgorod, al ver que Yaropolk se dirigía a la ciudad tras haber matado a Oleg, se refugió en la Noruega de Håkon Sigursson, *jarl* de Lade (gobernador del país desde la muerte de Harald Eiriksson hasta la llegada de Olaf Tryggavsson). Este *jarl* lo ayudó a reclutar un ejército de mercenarios para que recuperase el principado de Novgorod que le había dejado su padre.

Así lo hizo, pero no se conformó con eso y continuó hasta Kiev. Al ver su hermanastro Yaropolk las fuerzas con las que contaba, hizo lo mismo que él años antes: abandonó la ciudad sin presentar batalla; pero fue asesinado por dos de los varegos que acompañaban a Vladimir.

Una vez establecido como Gran Príncipe de Kievan Rus, continuó la tarea de los príncipes anteriores, ampliando los límites del reino. Se cuenta que llegó a tener 800 concubinas, además de cinco esposas, que le dieron once hijos legítimos, y que fue un buen pagano, erigiendo templos y estatuas a lo largo y ancho del Kievan Rus.

Vladimir: comparación entre el retrato «oficial» y el cartel de la película rusa *El príncipe Vladimir,* dirigida por Yuriy Kulakov en 2006.

Pero, según cuenta la *Crónica primaria,* en algún momento de su vida le entraron dudas existenciales sobre temas religiosos, sobre todo desde que recibiese regularmente representantes de otras religiones que le instaban a adquirir la suya (que, por supuesto, era la única auténtica). Así que consultó a sus boyardos y estos le aconsejaron mandar una embajada de diez personas sabias y confiables que observasen de cerca los rituales y la forma en que se adoraba a los distintos dioses.

Si hubo en Kievan Rus nombres propios que eran la eslavización de otros nórdicos, como Igor>Ingvar, con Vladimi ocurrió lo contrario: su nombre se adaptó en el mundo nórdico con la forma Valdemar, como el rey danés apodado el Grande, que era bisnieto del príncipe Vladimir.

Muy alejado tenía que estar de las raíces nórdicas, porque los mandó a observar a los otros pueblos con que mantenía contactos comerciales. No lo hizo con los judíos porque se enteró de que habían perdido Jerusalén, lo que le resultó una prueba fehaciente de que su dios les había abandonado. El primer encuentro de esta embajada fue con los búlgaros musulmanes al norte del Volga, pero sacaron la conclusión de que allí había «mucha tristeza y un hedor espantoso», a lo que había que añadir la prohibición respecto al consumo de alcohol y carne de cerdo. Ese viaje continuó hacia Germania (seguramente por la ruta de los judíos que llegaba a Maguncia), como representante del cristianismo católico-romano. Les gustó mucho las ciudades que vieron, pero les pareció que esa grandeza material no corría pareja a la belleza espiritual que deberían tener sus gentes. Aquel largo periplo en busca de Dios acabó en Constantinopla, que llevaba siglos en conflicto religioso con Roma por la ostentación del auténtico cristianismo que ambas creían poseer. Tras asistir a una

liturgia, a la que los acompañó el mismísimo emperador Basilio II, aquellos buscadores lo tuvieron bien claro: «No sabíamos si estábamos en el cielo o en la tierra, porque seguramente no hay tal esplendor y belleza en otro lugar sobre la faz de la Tierra… Dios habita allí entre los seres humanos». Así lo cuenta el cronista Néstor varios siglos después de ocurridos los acontecimientos, seguramente entusiasmado de recrear este pasaje; la iglesia cristiana ortodoxa justamente expresa que su liturgia está preparada para reflejar el cielo en la tierra. Sin duda, la ceremonia religiosa tuvo su continuación en la corte del emperador, donde quedaría patente el esplendor de Bizancio a través de las ceremonias cortesanas, con todos los nobles exhibiendo su condición y su riqueza, al igual que ocurrió cuando la princesa Olga visitó la ciudad en tiempos de Romano I.

Era el año 987 y el primer contacto estaba hecho. Al año siguiente, Vladimir dio un paso más al solicitarle al emperador la mano de su hermana Anna. No había precedentes de algo así y es de suponer que ella no estuvo muy contenta de verse obligada a casarse con alguien a quien consideraban como un bárbaro. Pero los beneficios de tal enlace eran grandes, ya que Basilio vio en aquel futuro enlace la resolución de uno de sus más graves problemas: aliados que le ayudasen contra sus poderosos enemigos internos, mucho peores que los que daban la cara al otro lado de las fronteras. En este caso se trataba de la alianza hecha entre Bardas Sclerus y Bardas Phocas en las ricas provincias de Asia Menor con el fin de derrocarlo. Así fue: Vladimir prometió seis mil guerreros, justamente los mercenarios nórdicos que le ayudaron a conquistar Kievan Rus y que ahora no sabía qué hacer con ellos. Estos pondrían fin a la revuelta (batallas de Crisópolis y Habidos), continuando al servicio del emperador para resolver problemas internos (básicamente con la nobleza campesina) y externos (expansión búlgara, provincias italianas, protectorado armenio).

Pero, antes del enlace, Vladimir tenía que acceder a algo que de todas maneras estaba dispuesto a hacer: bautizarse. El acontecimiento tuvo lugar en la iglesia de Kherson. La copia de la *Crónica de Néstor* del siglo XV, a la que añadieron ilustraciones, lo muestra desvestido e inmerso en una fuente bautismal, seguido por tres de sus hombres. Así regresó a Kiev, emparentado con el emperador más poderoso del mundo conocido y convertido al cristianismo ortodoxo. Una escena no muy distinta a la ocurrida setenta y siete años antes en Francia, con Rollon, bautizado y casado con la hija del rey Carlos III.

Fue entonces cuando ordenó el bautismo masivo de los habitantes de Kiev, «ricos o pobres» como cuenta la *Crónica,* hermanados todos por unos instantes en las aguas del río Dniéper. Ese año el Kievan Rus se llenó de sacerdotes y de iconos bizantinos y todos los ríos se convirtieron en fuentes bautismales naturales. Era el 988, año al que se le ha dado el nombre de «Bautismo de Rusia». De manera paralela, los ídolos del paganismo eslavo, encabezados por Perun (que guardaba muchas similitudes con Thor), fueron destruidos y los lugares de culto, como ya se hizo anteriormente por toda Europa, reconvertidos a la nueva religión. Para facilitar la conversión (estaba claro que no bastaba con el bautismo obligatorio), la imagen de Perun fue sustituida por la del profeta Elías ascendiendo a los cielos en un carro de fuego. Los hijos de las familias importantes fueron llevados a escuelas para ser educados por los sacerdotes bizantinos. Se adaptó la escritura cirílica a la lengua eslava, traduciéndose multitud de textos litúrgicos ortodoxos o filosóficos de la antigua Grecia. Poco a poco, se fue desarrollando una literatura propia, que corrió paralela a un estilo artístico diferenciado de los demás pueblos contemporáneos.

En tiempos de Vladimir, también se esbozó un código de leyes, que sería mejorado por su hijo Yaroslav, repleto de principios cristianos, como la clemencia o el perdón, en el que se prohibía la pena de muerte o la mutilación, alejándose así de las costumbres de Bizancio.

Tras su muerte, en 1015, su cuerpo fue desmembrado y repartido entre las iglesias y los monasterios que él fundase, donde se exhibieron como reliquias para peregrinos. Pronto fue canonizado y su fiesta se celebra desde entonces el 15 de julio.

El emperador Basilio II tenía dos apodos: «padre del ejército», porque se hacía cargo de los huérfanos de su tropa (normalmente acababan siendo militares, que lo consideraban como su padre), y «el matador de búlgaros», porque en una durísima campaña (1014) contra estos (en la que participaron los varegos), al vencerlos mandó cegar a noventa y nueve de cada cien (y eran quince mil), dejando al otro tuerto para que los guiase de vuelta a sus casas; se cuenta que, al verlos regresar, Samuel, su rey, murió de tristeza.

Svyatopolk I

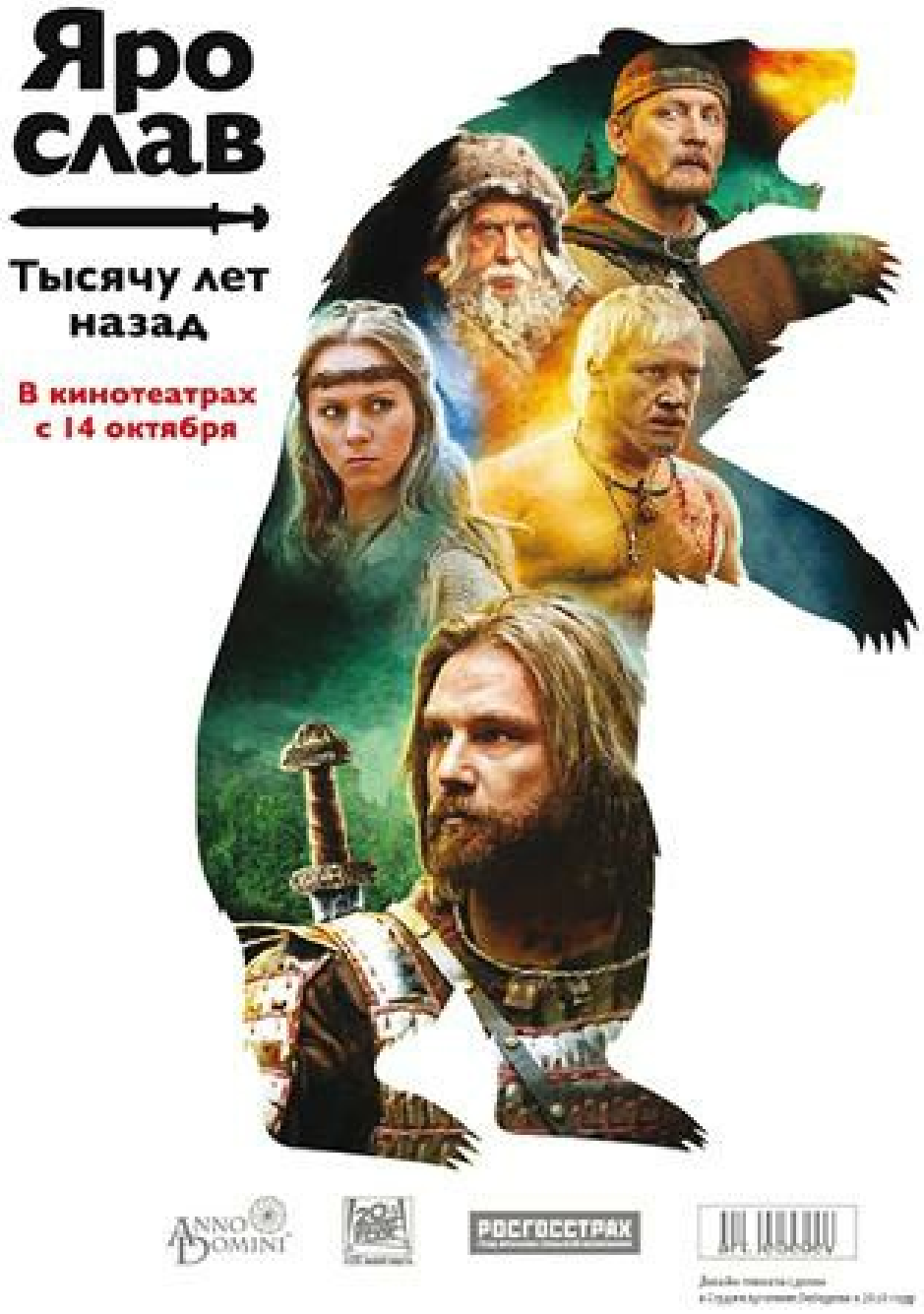
Al que llamaron el Maldito, tal vez era hijo de Yaropolk y no de Vladimir, ya que, según cuenta una leyenda, tras matar a su hermanastro, Vladimir se llevó a su esposa a Kiev donde pronto dio a luz a Svyatopolk. Pero este siempre vivió como el hijo heredero de Vladimir. Tanto confió en él que a los ocho años ya lo dejó al cargo del Principado de Turau. Pero eso no tuvo su contrapartida por parte de Svyatopolk, que conspiró contra su padre y este tuvo que mandarlo a prisión.

Quedó en libertad en 1015, al morir Vladimir, y entonces, repitiendo lo que hiciese su tío Yaropolk, mandó matar a sus otros hermanos, Sviatoslav, Boris y Gleb, para quedarse con los principados que les dejase su padre. Pero su reinado duró poco, ya que Yaroslav, el menor de sus hermanos, lo venció en la batalla de Liubech (1015).

Huyó a Polonia, a la corte de su suegro Boleslao, desde donde regresó con un ejército y, tras expulsar a su hermano de Kiev, se hizo cargo del principado, aunque por poco tiempo, ya que Yaroslav lo venció definitivamente en la batalla del río Alta (1019).

Yaroslav el Sabio (1010-1054)

Fue otro de los muchos hijos de Vladimir (aunque hay especulaciones sobre que era un hijo que ya tenía Anna, la hermana del emperador Basilio). Pero este fue incluso más problemático que los demás: Yaroslav era gobernador de la región de Novgorod y Rostov, pero llegó el momento en que se negó a pagar los tributos anuales que debía entregar a Kiev. Sólo la muerte de Vladimir evitó la guerra entre ambos. También tuvo problemas con los hermanos que no mató Svyatopolk: Sudislav, al que mandó encarcelar de por vida, y Mstislav, al que, tras un enfrentamiento, tuvo que cederle durante 12 años la parte occidental del Dniéper; aun así, ambos se ayudaron en sendas campañas contra pueblos vecinos. También se enfrentó con su primo Briachyslav, gobernador de Polatsk, hasta que este aceptó su vasallaje.



Cartel de la película rusa *Yaroslav* (Anno Domini, 2010), dirigida por Dmitri Korobkin, con Aleksandr Ivashkevich en el papel del príncipe de Kievan Rus.

Tal vez por haber sido durante años el gobernador de Novgorod y estar más en contacto con los varegos que hasta allí llegaban continuamente, fue el príncipe de Kievan Rus más próximo al mundo nórdico, en detrimento del bizantino. Aparece en el *Heimskringla,* de Snorri Sturlon, donde recibe el nombre de Jarisleif el Cojo y donde se le atribuye la contratación de mercenarios varegos con los que mató a su hermano Boris (asesinato oficialmente atribuido a Svyatopolk).

Yaroslav se casó con Ingrid o Ingegerd, hija del rey sueco Olaf el Tesorero y hermana del también rey Anund Jakov, con la que tuvo diez hijos, cinco de cada género. Las cinco hijas se casaron con distintos reyes de Europa, siendo la más conocida Ana, reina de Francia, donde sería llamada Agnés de Rus, tras casarse con Enrique I. A la muerte de su esposo, fue regente de su hijo Felipe I, siendo la primera mujer en ejercer tal cargo en ese país. También fue la primera reina francesa que sabía leer y

escribir, dominando además varios idiomas.

En 1036 terminó la campaña que iniciase su padre contra los pechenegos, alejándolos de los territorios cercanos a Kiev (aunque pronto serían sustituidos por los cumanos, otra de las tribus túrquicas procedente de las estepas). Para celebrar esa decisiva victoria mandó construir la catedral de Santa Sofía de Kiev, que quedó rodeada por tres puertas triunfales que daban paso a la ciudad fortificada. También fundó las ciudades de Yureb, conocida actualmente como Tartu (en Estonia) y Yaroslavl, que continúa con el mismo nombre, a orillas del Volga.

También realizó significativas obras en Novgorod y otras ciudades importantes, además de construir más de cuatrocientas iglesias. Atacó activamente el paganismo y estableció la jerarquía de la iglesia de Kievan Rus, bajo la jurisdicción del patriarca de Constantinopla, aunque manteniendo bastante autonomía. También continuó la labor intelectual de su padre estableciendo escuelas, bibliotecas y varios monasterios (el más importante de ellos fue el Kyiv Pechersk Lavra, que posiblemente sustituyó a unas grutas donde vivieron los primeros monjes llegados a la ciudad desde el monte Athos); allí se escribió la *Pravda Iaroslava,* primer código de leyes del mundo eslavo, que más tarde tendría su continuidad en la *Russkaya Pravda.* También en los monasterios ortodoxos se empezaron a copiar y traducir diversos textos griegos y eslavos y a escribir una serie de crónicas anuales que años más tarde servirían como base para la *Primera crónica rusa,* escrita por Néstor.

En 1043, el asesinato de un noble rus provocó un nuevo intento de asalto naval contra Constantinopla, pero el «fuego griego» se mostró una vez como un arma decisiva contra los barcos enemigos. Lo único que consiguió Yaroslav fue casar a su hijo Vsevolod con la hija del emperador. Murió en el 1054, ocho antes que Harald III de Noruega. Con estas dos muertes se puede dar por terminada tanto la era vikinga en general como el esplendor de Kievan Rus.

Iziaslav

Primogénito de Yaroslav, perdió parte del territorio batallando contra los cumanos. Pero los mayores enemigos los tuvo puertas adentro de su ciudad, ya que se granjeó el descontento general hasta el punto en que tuvo huir de Kiev y refugiarse en la corte de su sobrino Boleslado II de Cracovia, desde donde regresó para echar a su hermano Vsevolod y suprimir violentamente a todos cuantos se le opusieron. Una vez más fue expulsado, pero poco después regresó, aunque ese mismo año (1076) murió en el campo de batalla, enfrentado a su sobrino Oleg, hijo de Sviatoslav, que se había aliado con los cumanos.

RUSKKAYA PRAVDA, LAS PRIMERAS LEYES

Si en los asuntos religiosos tuvieron los rus un acercamiento a Bizancio, en cuestión de leyes parece que conservaron cierta memoria de las leyes nórdicas, aquellas que tanto llamaron la atención a los eslavos que conocieron a los primeros varegos. Ya en la primera ley hay cierto eco de las costumbres vikingas en cuanto a la compensación que debe recibir la familia por un miembro asesinado. Cada tipo de herida producida con un arma tenía su correspondiente compensación y en este lote se incluía algo tan (ahora) curioso como el corte de un bigote o una barba, ofensa por la que había que pagar más que por el corte de un dedo.

Página del código de leyes Ruskkaya Pravda, primer tratado legal del Kievan Rus.

También había penalización económica para quien escondiese a un esclavo fugado y fuese descubierto antes del tercer día. O para el amo de un esclavo que hubiese golpeado a un hombre libre, que además tendría que renunciar a él.

También había multas menores por dañar un panal, robar una gallina, un perro de caza, heno, madera. Eso sí, la Iglesia y el príncipe siempre recibían un porcentaje de cada multa cobrada.

El código también contemplaba el salario que había que pagar a la que debía ser una profesión emergente en aquellos tiempos de expansión de un reino surcado por largos y numerosos ríos: los constructores de puentes.

LA *PRIMERA CRÓNICA RUSA* O *CRÓNICA DE NÉSTOR*

Este es el primer libro que cuenta la historia del Kievan Rus entre los años de mayor esplendor (850-1110), habiendo sido escrito en torno al 1113, bajo el reinado de Svyatopolk II de Kiev, en el Kyiv Pechersk Lavra (monasterio de las Cuevas), construido por Yaroslav el Sabio.

El escritor o recopilador de esta obra fue el monje Néstor y para su elaboración usó todas las fuentes disponibles en su tiempo: crónicas eslavas y bizantinas, leyendas populares y sagas nórdicas, textos religiosos griegos y varias crónicas militares. En el resultado final, queda patente que muchas veces no supo distinguir la realidad de la leyenda.

En la *Crónica de Néstor* se citan las doce *plemená* (alianzas tribales o naciones) eslavas que se habían establecido sobre el siglo IX entre el mar Báltico y el mar Negro: polanos, drevlianos, dregóviches, radímiches, viátiches, kríviches, eslovenos de Ilmen, dulebes,

jorvatos, severianos, úliches y tívertses.

El libro original, *Povest vremennykh let* (Historia de los viejos tiempos), se perdió, pero se han conservado las copias que se hicieron en los años posteriores, aunque estas, además de añadir episodios relacionados con el gobernante de turno, tenían modificaciones que hoy llamaríamos políticamente correctas, sobre todo en asuntos concernientes a las relaciones con Bizancio o con Jazaria, llegando en ocasiones a saltarse una determinada época. También se omitieron referencias a los posibles abusos de los gobernantes rúrikos en cuanto a ocupar a la fuerza tierras de otros pueblos, incluso la de otros grupos varegos, e imponerles tributos.

LA RUTA DEL VOLGA

De manera simultánea a la ruta del Dniéper funcionó la del río Volga, que en un principio era más segura. Ambas comenzaban en el lago Ladoga y tenían en común el hecho de que en algún momento los navegantes tenían que abandonar el cauce del río inicial para continuar por tierra hasta el que les llevara hacia el sur. En este caso, el primer río era el Lovat, tras pasar por el lago Ilmen, hasta llegar al Volga. También en este sector se levantaron ciudades multiétnicas, como Sarkoe, Rostok o Iaroslavl, con tiendas-talleres, almacenes, reparadores de barcos y lugares de descanso. No todos los varegos hacían la ruta del Volga, ya que también había un mercado que satisfacer en las orillas del afluente Oka.

En esta parte inicial, la ruta ya estaba establecida por el intercambio entre fineses y búlgaros, siendo los principales productos las pieles y la plata, pero los varegos multiplicaron en cantidad y variedad este comercio.

Muchas mercancías cambiaron de mano mientras recorrían un largo camino hasta un nuevo dueño: espadas, miel, telas, halcones, cereales, hierro, estaño, cera, especias y productos artesanales que podrían considerarse como exóticos para quien no los conocía; en muchos casos, baratijas con suficientes colores y formas extrañas como para que su nuevo poseedor fuese envidiado por los vecinos y que cambió por algo que él tenía de sobra pero que resultaba muy valioso para el mercader extranjero, tal como ha ocurrido en el encuentro de culturas muy distintas a lo largo de la historia. Pero las mercancías que realmente justificaron la existencia de esta ruta fueron las pieles del norte y la plata de Asia Central, sin olvidar los esclavos.

Las principales mercancías que llevaban los rus eran: pieles de marta, morsa, ardilla, cebellina, castor, armiño, liebre, zorro, oso, lobo, ciervo, alce; todos aquellos animales que podían cazar en las inhóspitas tierras del norte los tramperos lapones, fineses; también eslavos, espadas, cera, ámbar, marfil, miel, corteza de abedul.

Cambiándolas por sedas, oro y plata, especias, objetos de cerámica, cristal y bronce, piedras preciosas.

Para algunos mercaderes varegos la meta estaba en Bulghar, la capital de los búlgaros orientales donde llegaban todos los años las caravanas de la Ruta de la Seda; otros hacían aquí las primeras transacciones, se informaban sobre las últimas noticias (revueltas, guerras, necesidades de ciertos mercados) y continuaban por el largo cauce del Volga para finalmente llegar al mar Caspio y dirigirse a la capital de los jázaros, Atil.

Las pieles de animales nórdicos siempre fueron bien apreciadas en oriente.

A los que querían continuar más allá, les esperaban dos posibles rutas terrestres acompañando a las caravanas que iban hasta ciudades tan exóticas como Bagdad o Samarcanda, donde se encontraban con los mercaderes de oriente y sus no menos exóticas mercancías. Tal vez no eran muy distintas a las encontradas en Bulghar o Atil, pero era una manera de evitar intermediarios (y vivir una aventura en tierras extrañas).

En principio, esta ruta era mucho menos peligrosa que la del Dniéper; tal vez por eso y por el alto nivel militar de los búlgaros y los jázaros, más la ausencia de tribus enemigas, no llegó a

establecerse otro reino al estilo Kievan Rus en la parte oriental de Gar∂arike.

BÚLGAROS Y JÁZAROS

En la ruta del río Volga, los varegos trataron con dos pueblos distintos, pero que procedían de la misma rama túrquica, los göktürk (turcos azules), procedente del Asia Central. Este gran tronco étnico-lingüístico acabó escindido en tres grupos que emigraron hacia el oeste; uno de ellos fue el que heredó el nombre de turcos, que llegaron hasta Anatolia, en la actual Turquía, y otros dos, los que se asentaron en la zona del Volga: los búlgaros al norte y los jázaros al sur. Ambos tenían por jefe a un kan (khagan), siendo su reino un kanato.

Bulgaria del Volga fue un pequeño territorio en la zona media del Volga donde se establecieron los búlgaros, desplazando a los previos pobladores ugrofineses, aunque siguieron comerciando con ellos. Su capital era Bolghar, situada estratégicamente tanto a orillas del Volga como en los límites de las estepas asiáticas. Estaban emparentados con los búlgaros del Danubio, formados originariamente por una escisión de tribus que prefirió continuar su viaje hacia tierras más occidentales; instalados en la zona del río Danubio, fueron asimilados por los eslavos, perdiendo su lengua túrquica y su religión chamanística.

Los búlgaros del Volga también cambiaron su religión originaria, haciéndose musulmanes en el 921. Por ese motivo, fueron visitados por una embajada del califato abasí de Bagdad en la que estaba el cronista Ahmad Ibn Fadlan, que relató en su *Rusala,* entre otras cosas, el encuentro (no muy afortunado para él) con los varegos que transitaban el Volga.

Jazaria estaba al sur del Volga, a orillas del Caspio (también llamado mar Jázaro) y al norte del Cáucaso; eso suponía estar en una posición siempre conflictiva en medio de cristianos y musulmanes (los imperios bizantino y sasánida). Aliados habituales de los bizantinos, con varios enlaces matrimoniales entre familias de ambos soberanos, impidieron el paso de los árabes a la Europa oriental. Si los búlgaros del Volga se convirtieron al islam, los jázaros hicieron lo propio con la fe judaica. Su decadencia vendría de la mano de los rus de Kiev, cuando el príncipe Sviatoslav arrasó su capital, Itil.

De esta ciudad (también se escribe Itil, en ambos casos palabra túrquica para designar al Volga) cuentan viejas crónicas que había tal cantidad y variedad de habitantes y visitantes que la justicia debía ser administrada por siete jueces: tres judíos, dos cristianos, dos musulmanes y otro más para el resto de creencias.

Puede decirse que las partes iniciales de ambas rutas, en torno al lago Ladoga, comenzaron al mismo tiempo, antes incluso del comienzo oficial de la era vikinga, a juzgar por los restos encontrados por los arqueólogos. Hasta esas tierras pobladas por baltos, fineses y algunos eslavos llegaron a comerciar (no había ciudades ni monasterios que saquear), sobre todo a conseguir pieles en gran volumen.

Pero las iniciales relaciones, a pequeña escala y amistosas, cambiaron cuando en el 859 llegó un contingente de vikingos con ánimo belicoso que obligó a las poblaciones nativas a pagarles tributos. Al mismo tiempo, el comercio seguía dando buenos frutos y las rutas fluviales cada vez llegaban más lejos. A partir de entonces, la llegada de barcos varegos ya se hizo imparable. Pero no todos se adentraban por los ríos, también otros muchos fueron durante la temporada veraniega para abrir

talleres donde confeccionar productos que serían intercambiados por los comerciantes o para abrir establecimientos estilo posada para atender a tanta gente, regresando después a sus tierras antes de que el Golfo de Finlandia se helase. También hubo muchos constructores de barcos y reparadores de barcos.

Mapa de Khazaria

Con el tiempo, también empezaron a llegar varegos con la intención de quedarse en esos nuevos asentamientos; unos solos y otros en familia, seguramente ninguno de ellos era un primogénito y todos estaban deseosos de tener una tierra, una casa, un taller que considerasen como propio. Sin duda, no faltó algún que otro exiliado/forajido, buscando una nueva vida. Una parte considerable de estos varegos ocupó cargos administrativos en el principado creado por Rurik, una de cuyas ocupaciones era cobrar tributos a los poblados cercanos.

TIERRA DE EXILIO

A pesar de que sus fundadores y principales pobladores vikingos fueran de origen sueco, existe la curiosidad de que hasta allí llegaron cuatro importantes personajes noruegos, algunos antes de conseguir la corona de su reino, buscando refugio en tiempos revueltos: Olaf I y II, Magnus I y Harald Sigrudsson.

También hubo un rey sueco procedente de Kievan Rus, Anund, apodado Gardske (procedente de Garðarike) aunque era de la familia de Erik el Victorioso. Eran tiempos de conflictos religiosos en Suecia y, al ser Anund un ferviente cristiano que se negó a oficiar los *blots* a los dioses nórdicos en el templo de Uppsala, fue depuesto por su gente (al igual que hicieron con su predecesor Halsten Stenkilsson) y sustituido por Haakon el Rojo.

La plata oriental circuló por toda la ruta hasta llegar a las tierras vikingas en forma de barras, joyas y, especialmente, monedas. Gracias a la calidad y el peso del mineral, el dirham árabe de tres gramos de plata fue la moneda más estable y confiable tanto en el Kievan Rus como en el mundo nórdico. La enorme cantidad de esos dirhams que circuló fuera de su tierra de origen (en Escandinavia se han encontrado más de 200.000 de estas monedas, estando fechadas las más antiguas en el año 780) se debió a aquellos varegos que siguieron la «ruta del este» cargando sus barcos con mercancías (que en gran medida cambiarían previamente con los distintos pueblos de Gar∂arike: baltos, eslavos, búlgaros y jázaros) para continuar aun más lejos, hasta las tierras de donde provenía el preciado metal.

Pero, como ya sabemos, para los vikingos el comercio no excluía la piratería. En 913, quinientos barcos se internaron en el mar Caspio, con la intención de saquear las poblaciones de sus costas. Los jázaros, que podrían haber impedido su entrada al controlar las riberas del Volga, tuvieron la promesa de la mitad del botín en el viaje de regreso. Asaltaron varias poblaciones costeras incluyendo la ciudad de Baku, la actual capital de Azerbaiyán. La destrucción corrió paralela al botín conseguido, pero, al regresar a la desembocadura del Volga, fueron atacados por los mismos jázaros que les dejaron pasar en dirección contraria con buenas palabras y promesas envenenadas. Corriente arriba, a los pocos barcos que consiguieron seguir adelante, les esperaban los búlgaros, que no podían desaprovechar tal ocasión de debilidad.

Fue tan grande aquella derrota que tuvieron que pasar treinta años para que alguien lo intentase de nuevo. Ese no vino desde las tierras nórdicas, sino del cercano Kievan Rus: el príncipe Igor. El caso es que los rus conquistaron Barda (en la actual Azerbaiyán), la capital de los musulmanes, donde establecieron el cuartel principal, reuniendo allí el botín que durante tres meses fueron saqueando por los alrededores. Pero tuvieron que abandonar la ciudad una noche con todo lo que pudieron cargar sobre ellos mismos hasta llegar al río Kura, donde habían dejado sus barcos protegidos por una guarnición. Su enemigo no fueron los musulmanes, aunque también, sino una infección de disentería. Las crónicas musulmanas señalan que las tumbas que los rus dejaron tras ellos fueron saqueadas debido a la costumbre de enterrar junto a los muertos sus armas y joyas.

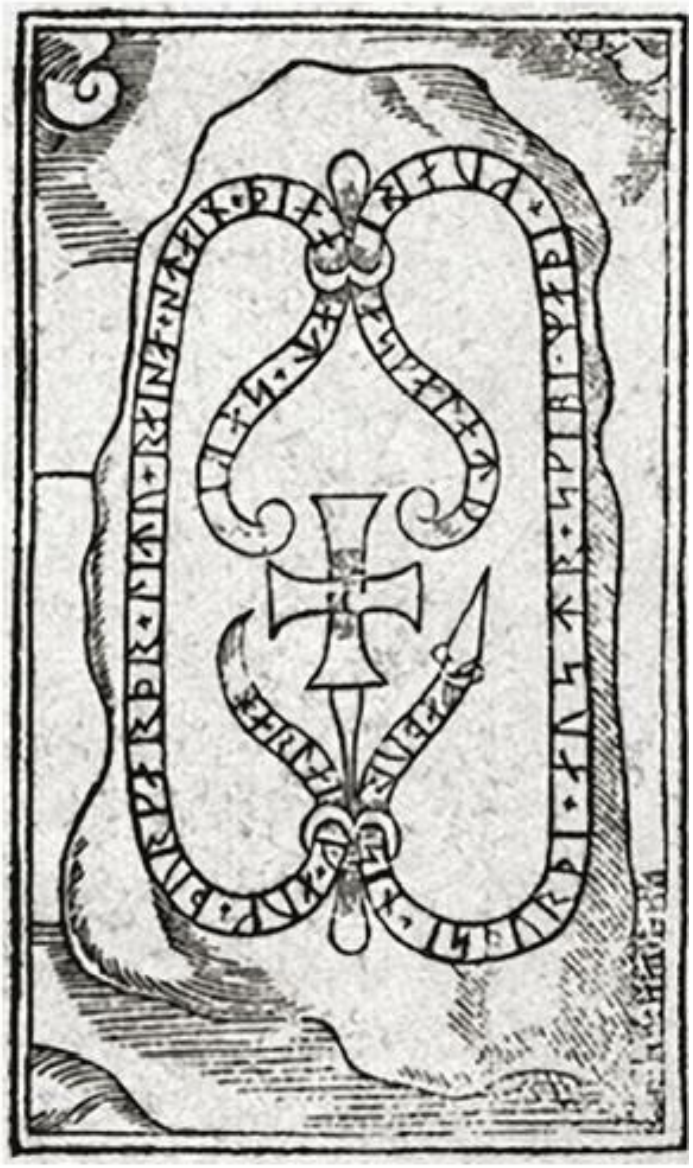
Tal vez, como respuesta a esta agresión de los rus, más el agravante de los saqueos de unas décadas anteriores, los jázaros llegaron a cerrar el paso del Volga, interrumpiendo así el comercio de los mercaderes varegos. Esta situación fue aprovechada por los bizantinos, siempre propicios a provocar guerras entre sus vecinos, para incitar al príncipe Sviatoslav a atacar a los jázaros, cosa que ocurrió en el 965. Las principales poblaciones jázaras fueron saqueadas y destruidas, incluyendo Atil, la capital, donde según un cronista «no quedó ni una hoja en su sitio». A partir de entonces, la ruta del Volga también quedó bajo la administración rus.

Aunque no sirvió de mucho porque, por aquellos tiempos, se produjeron dos hechos trascendentales que afectaron a esta ruta: por un lado, la decadencia del califato de Bagdad y, por otro, el agotamiento de las minas de plata de Persia y Afganistán, debido en gran parte a la sobreexplotación causada por la gran demanda de los mercaderes que accedían a la ruta de los varegos. Estos sucesos tuvieron una gran repercusión en la economía global de la época, teniendo que buscar los vikingos plata en otros lugares, principalmente Inglaterra, y eso ocasionó que la ruta del Volga, con la excepción del mercado búlgaro, entrase en una ineludible decadencia. Justo por aquella época se produjo un relevo entre ciudades comerciales vikingas importantes: Birka, Hedeby y Paviken entraron en decadencia, siendo sustituidas por Sigtuna, Schlesvig y Visby respectivamente; según algunos historiadores, este suceso estuvo relacionado con los cambios producidos en tierras

tan lejanas como Asia Central, junto a las rutas y ciudades que dependían de aquella plata como valor fundamental.

La plata llegó al norte desde entonces desde las recién abiertas minas germanas de las montañas Harz (donde más tarde los hermanos Grimm situarían el cuento de *Blancanieves y los enanos mineros)* y de los *danegeld* (los tributos y las extorsiones cobrados a los anglosajones).

YNGVAR EL VIAJERO



Piedra rúnica dibujada por Johan Bureus en el palacio sueco de Steninge en 1595. Algunos años después, la piedra se usó como material de construcción en un embarcadero. En ella los hermanos Herleif y Þorgerðr rinden homenaje a su padre Sæbjôrn, que murió durante su viaje a Serkland acompañando a Yngvar.

La saga de Yngvar Vittfarne (el Viajero) cuenta cómo este personaje lideró un contingente de mercenarios que partieron de la región sueca de Uppland con destino a una indeterminada Serkland (la tierra de los sarracenos), en el 1041, siguiendo la ruta del Volga con la finalidad de reabrirla al comercio varego.

No hay unanimidad por parte de los historiadores pero, según su saga, este Yngvar era hijo de Eymund (nieto de Erik el Victorioso y sobrino de Olaf Skötkonung), que había estado en Kievan Rus una treintena de años antes, al mando de los varegos con los que regresó Yaroslav para conquistar Kiev y arrebatarle la corona a su hermano Sviatopolk.

El contingente de Yngvar bajó por el Volga hacia la región del Caspio y participó como mercenario en la batalla de Sariseti, en el reino de Georgia, entre el rey Bagrat IV y el general rebelde Liparit. Pero su aportación no impidió la derrota del ejército real, muriendo en la batalla el propio Yngvar. Tras aquello, se perdió definitivamente la ruta comercial del Volga para los nórdicos.

Muchos *svear* dejaron allí su vida (sólo regresó una nave a Suecia), según lo atestiguan las piedras rúnicas de la región de Uppsala que hacen referencia a los que «murieron en el Este, en *Särkland»;* tan numerosas son que hasta han recibido un nombre específico: *Ingvarstenen* o *Ingvarstenarna,* las piedras de Yngvar.

No era la primera vez que los varegos o los rus participaban como mercenarios en aquellas inestables tierras orientales cuando reyes, emires o gobernantes necesitaban ayuda, básicamente frente a revueltas de tribus locales que se rebelaban contra su autoridad o su tiranía. Sus intervenciones en Debent o Ganja quedaron recogidas en algunos escritos aunque es de suponer que en los siglos de actividad varega tuvo algunas otras de mayor o menor importancia que no pasaron al papel. Según cuenta Paddy Griffith en *The viking art of war,* en aquellos tiempos había muchas «bandas de piratas o del equivalente de miserables "desvalijadores de caminos", grupos al mando de algún *jarl* exiliado por los cada vez más poderosos reyes vikingos, que, despojados de sus tierras, intentaron la aventura de Garðarike, pero sin integrarse en las estructuras que ya estaban formadas».

LA GUARDIA VAREGA

El pacto entre Vladimir y Basilio II, en el 989, formalizado con el matrimonio entre el príncipe y la hermana del emperador, tuvo entre otras consecuencias el envío de seis mil guerreros nórdicos a Constantinopla para repeler el gran problema que tenía por aquel entonces el imperio: las sucesivas revueltas de los poderosos terratenientes de Asia Menor.

La decisiva participación de aquellos vikingos contra los enemigos internos y externos, más la ampliación de los hasta entonces menguantes límites del imperio, hizo que, a partir de entonces, los emperadores bizantinos tuviesen como guardia personal y tropa de élite a la Guardia Varega *(Tagma ton Varangion),* formada por buenos guerreros nórdicos. No es de extrañar tal proceder, pues conocido era el sentido de la lealtad de los vikingos una vez prestado juramento.

Ya había antecedentes de tal proceder, siglos antes, cuando algunos emperadores hicieron lo propio reclutando guerreros germanos para su guardia (en el siglo XIII harían lo mismo con los almogávares y más tarde los otomanos con los jenízaros). Pero antes del tratado hubo varegos que lucharon como mercenarios de Bizancio: las crónicas cuentan que la expedición a la península itálica del 935 contaba con 415 varegos y la de Creta, en 949, con 692.

Los seis mil *varangoi* que mandó Vladimir a Basilio II quedaron como cantidad establecida para este cuerpo de élite. Pero no todos estaban en Constantinopla (había destacamentos provinciales y barcos que perseguían a los piratas) y tampoco iban todos a la guerra al mismo tiempo. Según el tipo de campaña, así era el contingente de varegos, como los tres mil que lucharon en Armenia, en 1045. El final de la Guardia tuvo lugar con el asalto de los cruzados a Constantinopla (1203), cuando contaba con la misma cantidad inicial (seis mil guerreros). Sólo hubo una excepción: cuando Miguel V reemplazó a los varegos por pechenegos eunucos, pero eso sólo duró un par de años.

Su más famoso comandante, el noruego Harald Sigurdsson, llegó con los quinientos hombres que le siguieron tras la derrota de la batalla de Stiklestad, donde murió su hermanastro, el rey Olaf II. Esos 500 hombres son los que continuaron con él en sus más importantes victorias (norte de África, Asia Menor, Bulgaria, Lombardia y Sicilia). La campaña de Bulgaria (1041) fue especialmente dura y su comportamiento le valió el título de *Bolgara brennir* (el Devastador de búlgaros).

Los emperadores valoraban especialmente a aquella guardia, a la que pagaba espléndidamente con *aureus* de oro, formada por buenos y disciplinados guerreros que podían combatir tanto como infantería o caballería y, algo especialmente importante, ajenos a los tradicionales conflictos internos de la nobleza bizantina.

Es preciso destacar que el juramento de lealtad lo hacían hacia el emperador de Bizancio como institución, no como ente personal. Es por eso que no intervinieron en los innumerables usurpaciones, derrocamientos, traiciones de la corte bizantina. Cuando un emperador moría, inmediatamente había otro al cual servir en los mismos términos que el anterior.

Fue tal el prestigio de la Guardia en el mundo nórdico, que hasta príncipes vikingos se ponían al servicio del emperador de Bizancio, regresando (si sobrevivían) con una enorme riqueza, fruto de un sueldo grande más los botines de guerra. Tanta trascendencia tuvo la partida de jóvenes vikingos para alistarse en la Guardia que hasta se amplió el código de leyes tanto en Suecia como en Noruega, legislándose en ambas que aquellos que estuviesen en «Grecia» no tenían derecho a herencia.

La Guardia Varega tenían como arma principal una hacha larga (también recibían el nombre de *pelekuphoroi,* 'portadores del hacha') y lucían un llamativo uniforme, que fue cambiando con el tiempo, de algodón y seda, con vivos colores a veces estampados y con bordados. El comandante era el portador de las llaves de la ciudad en ausencia del emperador.

Entre estos varegos se puso de moda hacerse tatuajes al modo de los turcos, tal como cuenta en su crónica Ibn Fadlan. El tiempo libre y el buen sueldo lo gastaban en los burdeles, apuestas en las carreras del hipódromo y en beber (muchas crónicas recogen las borracheras varegas, hasta el punto de ser llamados «los odres del emperador»).

La Guardia era atendida por un *pansebastos,* encargado de la administración. También estaba el *tuldum* o conjunto de sirvientes, como los caballerizos o los que llevaban en un carro todo lo necesario para acampar. Los médicos tenían como aliciente el cobro de una moneda de oro por cada hombre salvado. Disponían de su propio sistema judicial. El cronista Kedhrênós menciona un caso ocurrido en 1034 que debió tener especial trascendencia: una mujer de Anatolia mató con una lanza a un varego cuando este intentaba violarla. Enterados los varegos de aquella región, fueron a ver a la mujer y la compensaron entregándole las pertenencias del hombre (cuyo cuerpo fue abandonado en el campo sin darle sepultura).

El grupo finlandés Turisas, tras el éxito del disco *The Varangian way,* realizaron en el 2011 una nueva grabación temática sobre la Ruta del Este, aunque esta vez dedicada a la Guardia Varega: *Stand and fight* (Levantarse y luchar / Century Media, 2011). En las canciones se cuenta la historia de uno de aquellos varegos que acudieron a Bizancio buscando fama y fortuna, bajo una bandera «roja como la sangre y negra como la noche». Allí lucha contra piratas, robándoles de paso lo que ellos robaron, sigue una vida en la que siempre está dispuesto a «levantarse y luchar», hasta que es consciente de que incluso ese gran imperio tendrá su fin. En la última canción se descubre que este varego es el que grabó un mensaje rúnico en el costado de la estatua de un león en el puerto del Pireo.

Este ejército existió a lo largo de tres siglos, aunque una vez terminada la era vikinga (justamente con la muerte del rey Harald de Noruega, que fue jefe de la guardia), los nórdicos fueron poco a poco sustituidos por ingleses (anglo-sajones y anglo-daneses). Un fuerte contingente de estos (se llegan a mencionar cinco mil en 235 naves) abandonaron la Inglaterra dominada por los invasores normandos para dirigirse hacia Bizancio; muchos de ellos entraron a formar parte de la Guardia, que a partir de entonces empezó a llamarse *Englinbarrangoi* (varegos ingleses), siendo el sajón el idioma que sustituyó al nórdico. Entre sus comandantes estuvo Edgar Atheling, otro de los pretendientes a la corona de Inglaterra antes de la llegada de Guillermo el Conquistador. Otro numeroso contingente, al mando del duque Sigurd, se alistaron como mercenarios normales y fueron mandados a reconquistar Crimea, donde se establecieron creando Nova Anglia.

RUNAS EN SU MEMORIA

Es de suponer que la mayoría de aquellos miles de vikingos que pasaron por la Guardia Varega regresaran a su tierra una vez cumplidos ciertos años de servicio, con algunas riquezas, fruto del buen sueldo y el botín de guerra, aunque muchos debieron establecerse en Kievan Rus, formando una

familia y asimilándose al entorno eslavizado.

Pero muchos de ellos murieron en aquella tierra, tal como lo atestiguan las *Greklandsstenarna,* nombre genérico con que se conoce en Suecia a una colección de piedras rúnicas erigidas como homenaje a familiares caídos en aquella lejana tierra. Algunas pocas también sirven para celebrar el regreso, como ocurre con la piedra codificada como U112 (una de las primeras inventariadas, allá en el siglo XVI), de la región de Uppland. Esta tiene dibujos por las dos caras y la mandó erigir el capitán de la Guardia Varega Ragnvald; una cara en honor a su madre y la otra como autohomenaje por haber regresado sano y salvo.

Algo posteriores, pero de manera similar, son las «piedras de Italia», que conmemoran a los que murieron en *Langbarðaland,* la Tierra de los Longobardos, el sur de Italia. Seguramente se trata de los miembros de la Guardia Varega que cayeron en algunas de las numerosas campañas bizantinas contra los normandos o los sarracenos en la península italiana o Sicilia del siglo XI.

Garðarike significa 'el Reino de las Fortalezas', por los poblados fortificados con muros de madera que había en las riberas de ríos y lagos, tanto de origen finno y eslavo como los construidos por los varegos/rus.

Como tierra genérica es citada en varias sagas vikingas con este y otros nombres, como su abreviatura Garðar, Austr (Oriente), Austrlönd (Tierras del Este), Austrríki (reino del Este), Svípjóð hin mikla (la Gran Suecia) y Svípjóð hi kalda (la Suecia fría).

También se citan algunas de sus ciudades con nombres nórdicos, como Aldeigjuborg (Ladoga), Holmsgardr (Novgorod), Kœnugarðr (Kiev), Pallteskja (Polotsk), Smaleskja (Smolensk), Súrsdalar (Súzdal), Móramar (Múrom) Ráðstofa (Rostov).

Fuera de los límites de Kievan Rus estaban Miklagard (la Gran Ciudad/Constantinopla), Grekland o Grikkland (Tierra de los Griegos /el Imperio Bizantino) y Serkland (la Tierra de los Sarracenos).

Una de las más famosas canciones del grupo sueco Amon Amarth es *Runes to my memory* (Runas a mi memoria), del disco *With Oden on our side* (Metal Blade Records, 2006), en la que se cuenta la historia de un vikingo que cae mortalmente herido en aquellas tierras del este y pide a sus compañeros que lo entierren bajo un túmulo con sus armas para poder emprender el último viaje y que levanten una piedra rúnica en su memoria donde mucha gente la pueda ver para así ser recordado: «When I am dead, lay me in a mound / place my weapons by my side / for the journey to hall up high. / When I am dead, lay me in a mound / raise a stone for all to see / Runes come to my memory!».

LAS OTRAS RUTAS

El largo camino fluvial por el Dniéper hasta Bizancio fue, sin duda, el más transitado por los barcos mercantes vikingos, pero también hubo otras tres rutas alternativas.

La del río Narva, que actualmente es una frontera entre Rusia y Estonia, que unía el Golfo de Finlandia con el lago Peipus. Al sur del lago, estaba la ciudad de Pesekov, que llegó a ser otra ciudad multicultural, donde se mezclaron baltos, fineses y vikingos. En aquel lago desembocaba el río con el mismo nombre de la ciudad, cuyo cauce era remontado por los varegos hasta el fin. Entonces debían ir por tierra hacia el oeste, hasta encontrar la vertiente del río Lovat, donde se encontraban con los que habían emprendido esa ruta desde el lago Ladoga. ¿Qué tenía este trayecto en el que había que arrastrar dos veces los barcos por tierra? ¿Evitaban pasar por Lodoga y Novgorod para evitar el pago de impuestos, peaje o similar?

La segunda ruta, a través del Golfo de Riga por el río Dvina, llegaba hasta la ciudad de Polosk (en la actual Bielorrusia) y poco después hasta Vitebsk, fortificación en la que confluía con las dos rutas que bajaban por el Lovat; desde allí, hacían todos juntos el tramo terrestre hasta el Dniéper.

Una tercera ruta entraba por el río Vístula y enlazaba por tierra con el Dniéster, no muy lejos de la desembocadura del Dniéper.

La ruta del Volga también tenía sus alternativas. Lo normal era pasar por el lago Ladoga y continuar hacia el lago Ilmen para hacer poco después un tramo terrestre hacia la meseta de Valdái, donde nace el Volga (también el Dniéper y el Dvina). También era posible tomar el Oka, afluente del Volga, hasta la ciudad de Prodosk, y allí un nuevo tramo terrestre hasta el río Don, que desembocaba en el mar de Azov.

Otra alternativa era seguir por el Olvir, primer tramo fluvial entre los lagos Ladoga y Onega, para ir por tierra hasta la ciudad de Beloozero (actual Bieloserks) y seguir por un afluente del Volga hasta el punto de este río donde se encontraban con los que llegaban desde Novgorod.

Otra ruta era una derivación de la que entraba en Gar∂arike por el río Dvina, que continuaban por tierra hasta Genozdovo, a orillas del Dniéper, y continuar por un nuevo tramo terrestre hasta el Volga.

Justamente en Genozdovo (actualmente, un centro arqueológico cercano a Smolensk, Rusia), donde confluían ambas rutas, se ha encontrado el mayor cementerio del Kievan Rus, con unas tres mil tumbas pertenecientes a miembros de clase alta, a juzgar por los objetos con que fueron enterrados. Hay bastantes túmulos de unos dos metros de altos con restos de incineración de un barco y las armas de un guerrero; en algunos casos también hay restos de un cuerpo femenino. Esto coincide con el ritual funerario que cita el persa Ibn Fadlan en su crónica. Como en las sagas islandesas no se citan este tipo de rituales, queda la duda de si aquellos rus adaptaron, como hicieron con tantas cosas, costumbres de los pueblos con los que convivieron (básicamente, fineses y eslavos).

También estaba la ruta «horizontal» de los radhanitas, judíos que viajaban regularmente desde la ciudad germana de Maguncia a Jazaria, pasando por Kiev.

LOS MERCADOS DE ESCLAVOS

En el *Qabus nama,* un libro educacional persa del siglo XI donde se pormenoriza el tipo de etiqueta que requiere cada ocasión, tiene un capítulo dedicado a la compra de esclavos. En el mundo musulmán no sólo necesitaban esclavos para trabajar en los campos o en las minas o como sirvientes domésticos de múltiple uso; también compraban en los mercados a jóvenes varones para convertirlos en mamelucos (soldados de raza blanca islamizados).

A mediados del siglo X, el tratante de esclavos hispano-judío Abraham Ibn Jacob (o Ibrahim ibn Ya'qub al Israili, como también se le conoció por trabajar para Al-Hakam II, califa de Córdoba) visitó la ciudad de Maguncia (Mainz, en el actual estado alemán Renania-Palatinado), dejando constancia escrita de los exóticos productos que podían encontrarse en sus mercados, como pieles de Rusia, especias de la India y dírhams del emirato samánida, cosa que no es de extrañar, ya que los judíos mantuvieron durante siglos una ruta desde esta ciudad germana hasta Itil, la capital jázara, pasando por Praga, Cracovia y Kiev.

IBN FADLAN, EL CRONISTA PERSA

Ahmed Ibn Fadlan fue un embajador persa enviado por el Califa de Bagdad al rey de Bulgaria del Volga, en el año 921. Escribió todo aquello que vio y escuchó a lo largo del viaje, cosa que ha sido de gran ayuda para los historiadores actuales, aunque siempre teniendo en cuenta los posibles

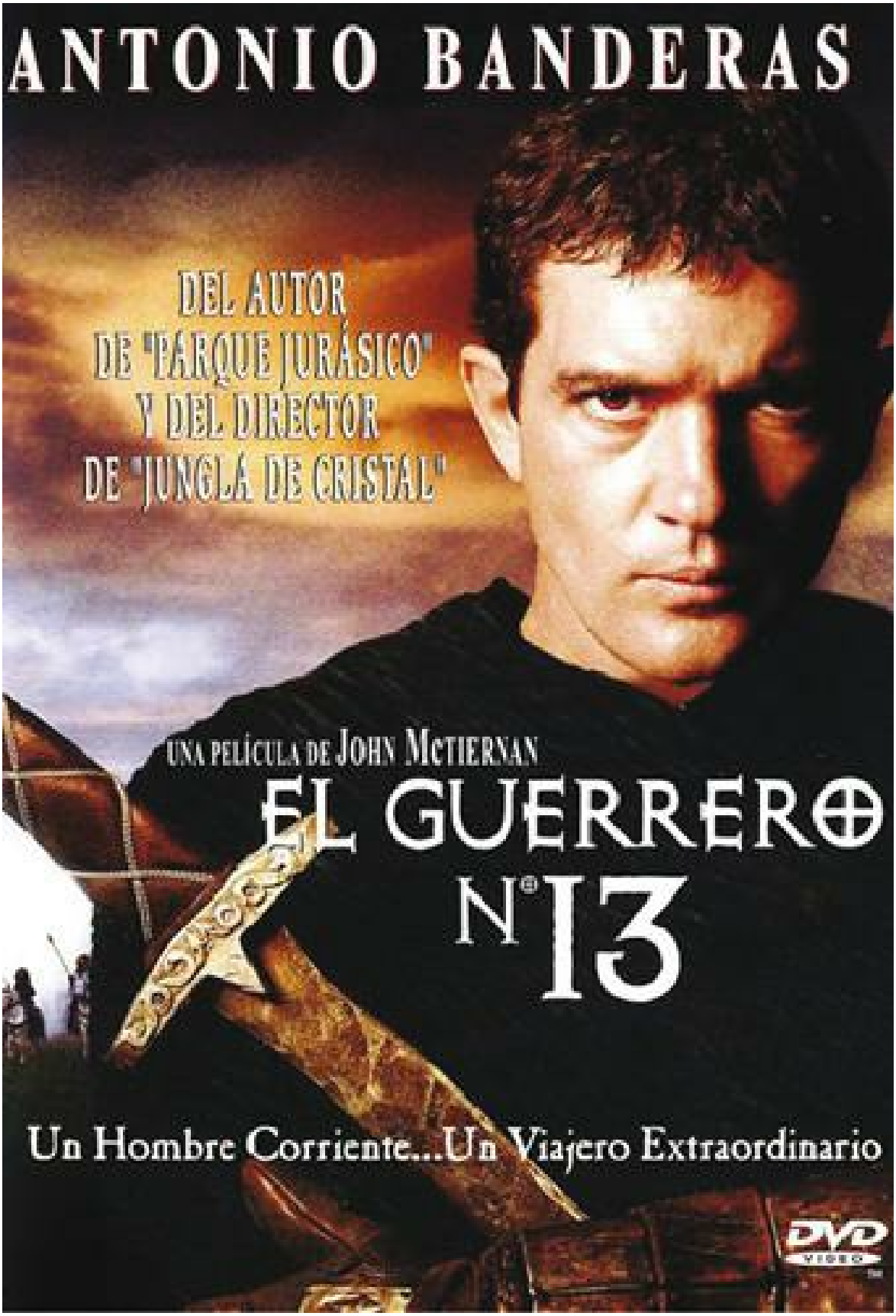
prejuicios propios de alguien habituado a unas costumbres palaciegas de una de las sociedades más refinadas de la época.

Gran parte de su crónica está dedicada a los vikingos, que se encontraban allí para comerciar, a los que cita como «Rus». Ibn Fadlan se asombra por la perfección física de aquellos hombres altos, fuertes, de piel muy blanca y rubios o pelirrojos, que vestían unos atuendos para él desconocidos. No menos estupefacto quedó con las armas que aquellos hombres portaban (hachas arrojadizas o espadas rectas y acanaladas) o los tatuajes que cubrían sus brazos de color verde oscuro. En aquel viaje, posiblemente de manera extraordinaria, les acompañaban sus esposas, que llevaban prendida en su túnica una cajita metálica, cuyo valor indicaba la riqueza de su esposo, además de unos caros collares de oro y plata. Se extraña así mismo el cronista del precio exagerado que llegan a pagar estos mercaderes por las cuentas de vidrio con que también se adornan sus mujeres.

Pero no todas las observaciones resultan positivas o tan siquiera indiferentes. Al parecer, la higiene no ocupaba un valor muy importante entre aquella gente. «Son las criaturas más asquerosas que Dios ha creado», escribe el persa. El caso es que los vikingos no se lavaban después de mantener relaciones sexuales ni después de comer y eso resultaba inexcusable para un musulmán; por las mañanas sí que se lavaban, pero he aquí un nuevo motivo de queja, ya que todos lo hacen en la misma palangana (eso queda bien reflejado en una jocosa escena de la película), cuando las normas islámicas decían que el agua con que alguien se lava (purifica) no debe tocar a nadie más.

Cuenta también que si alguno de ellos caía enfermo se apartaba del grupo a una tienda de campaña, alimentándose sólo de pan y agua, sin que los demás fuesen tan siquiera a visitarlo; si se recuperaba, volvía con los demás; si moría, lo incineraban. En caso de que muriese un esclavo, tenía más posibilidades de que fuese comido por los perros o por los buitres.

El rey de los rus tenía en su palacio cuatrocientas hombres: los mejores guerreros y los que merecían su confianza, capaces de morir por él. Cada uno de ellos tenía dos esclavas, una que le servía la comida y otra con la que dormía. Aquí otra de las costumbres inexcusables: a veces el rey no dudaba en desfogarse con alguna de sus cuarenta esclavas sin bajarse siquiera del trono y sin importar quien estuviese mirando. «Son como asnos salvajes», es la conclusión del persa.



Fotograma de la película *El guerrero n.º 13* o *13 Guerreros* (*The 13th Warrior,* Touchstone Pictures, 1999), en la que Antonio Banderas hace el papel de Ibn Fadlan, aunque sólo en la primera parte su personaje es parecido al original.

Cuando los rus desembarcaban, lo primero que hacían era clavar una especie de poste con una cara labrada, ante la que se postraban invocando a alguno de sus dioses, al que piden que llegue algún mercader con muchos dinares y con ganas de comprarle las mercancías que ellos han traído desde tan lejos. Dejan una ofrenda a su dios, cosa que volverán a repetir otros días en caso de que las transacciones comerciales no salgan como desean. En cambio, si todo ha salido a pedir de boca,

les ofrecen un sacrificio en toda regla, dejando parte de la carne ante los ídolos y clavando la cabeza de los animales en estacas.

Especial relevancia en la crónica de Ibn Fadlan tiene la ceremonia de cremación de un personaje importante, debido a la minuciosidad con que la describe. No hay ningún otro escrito que pormenorice tanto un ritual funerario vikingo.

Primero, hacen un entierro preliminar del cadáver y lo mantienen así durante diez días; mientras tanto, los familiares del difunto preguntan a sus esclavas quién quiere acompañar a su amo al más allá. La esclava que se presenta voluntaria recibe un tratamiento especial que la mantiene en un permanente estado de felicidad; se pone todo tipo de adornos, bebe, canta y se entrega a los hombres, mientras las demás preparan la ropa que el muerto llevará más tarde. Estas ropas son muy importantes en el ritual; para hacerlas, se han apartado un tercio de los bienes dejados por el difunto; otra parte es para la familia y la restante para comprar la hidromiel que se consumirá durante las ceremonias de esos días, que llegan a adquirir carácter orgiástico.

Los amigos del muerto llevan su barco a tierra, varándolo sobre unos soportes de madera, y acampan a su alrededor. Entonces entra en escena una anciana de aspecto más bien siniestro a quien llaman «el ángel de la muerte», que viste al muerto, tras ser sacado de la tumba preliminar, con la lujosa ropa nueva. Los amigos lo suben al barco y lo acuestan dentro de una tienda de campaña, sobre mantas y cojines. A su lado van depositando comida y bebida, además de sus armas. Fuera del barco, descuartizan su perro y sus dos caballos, así como dos bueyes, un gallo y una gallina, echando los pedazos sobre la cubierta del barco. Mientras tanto, la esclava recorre sucesivamente las tiendas de los amigos del muerto y mantiene relaciones sexuales con ellos, cosa que es considerada como un homenaje especial que estos hacen al difunto. Ella protagoniza después un pequeño ritual en que es alzada sobre un armazón de madera y, mirando a lo lejos, dice ver a sus padres, a su parientes muertos y por fin a su señor que la llama. La suben al barco y le dan varias veces de beber hidromiel, cuyos efectos le hacen cantar y despedirse de sus seres queridos. La anciana la mete en la tienda y los hombres que permanecen cerca del barco golpean sus escudos con las lanzas, provocando un ruido ensordecedor. Seis de ellos entran en la tienda y mantienen con la esclava una nueva sesión de sexo; finalmente, la vieja le clava un cuchillo mientras dos de los hombres la estrangulan con un cordón.

Después, el pariente más próximo del difunto, desnudo y caminando de espaldas, tira una antorcha a la leña amontonada bajo el barco; los demás amplían la hoguera con su propias antorchas. Aproximadamente una hora después, cuando todo ha quedado reducido a cenizas, erigen sobre ellas un montículo y sobre él un poste donde graban con runas el nombre del muerto y el de su rey. El funeral termina con la borrachera general de todos los asistentes, sin ningún tipo de muestras de dolor.

Ante la extrañeza que muestra el persa por el hecho de la cremación, un vikingo le increpa con la costumbre de los musulmanes de poner a los muertos bajo tierra, donde los gusanos los devorarán.

Fuentes de información

Además de la *Crónica primera,* existen otras fuentes antiguas relacionadas con Kievan Rus:

- Los *Sermones sobre la Ley y la Gracia,* escritos por Hilarión, arzobispo metropolitano de

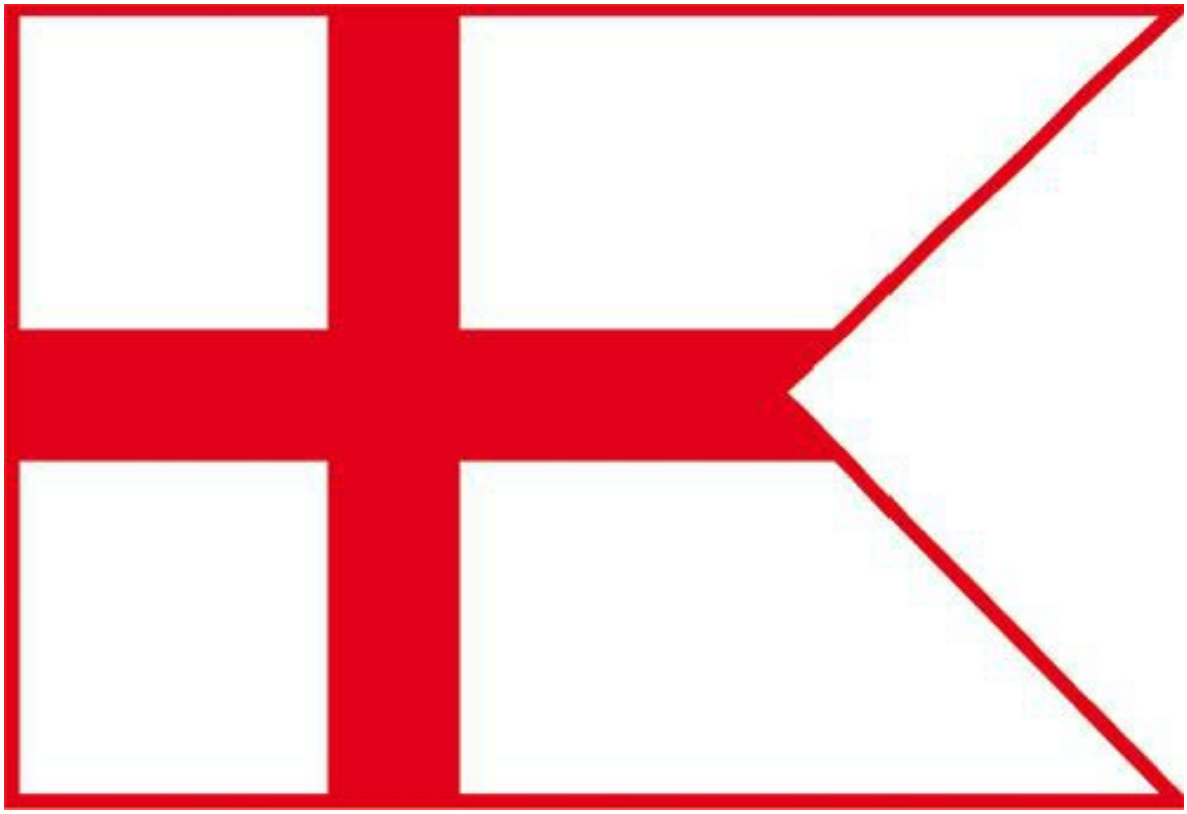
Kiev, en los que hay una propuesta para la canonización del príncipe Vladimir en base a sus méritos por la cristianización de los rus.

- El *Paterikon* (Vidas de santos) del monasterio de las Cuevas de Kiev.
- La *Crónica de Novgorod,* se supone que tiene una parte suprimida en la *Crónica de Néstor.*
- La *Russkaia Pravda,* primer código de leyes.
- *De administrando imperio,* del emperador bizantino Constantino VII Porfirogéneta, un libro de consejos a su hijo y futuro emperador Romano I, donde le cuenta la historia de los pueblos limítrofes (unas veces aliados, otras enemigos) del imperio. El título original griego era *Pros ton idion yion Romanon* (A nuestro propio hijo Romano). Es el único documento donde se citan los rápidos que los varegos debían atravesar antes de llegar a la desembocadura del Dniéper, todos ellos con nombres nórdicos.
- *Annales Bertiniani* (Los anales de San Bertín), de varios autores, donde se cita lo que contaron unos vikingos varegos que regresaban a su tierra a través de la Alemania del emperador franco Ludovico Pío.
- *Relatio de legatione constantinopolitana ad nicephorum phocam,* de Liudprando de Cremona, sobre su estancia (968-969) como embajador en la Bizancio del emperador Constantino VII Porfirogeneta.
- *El Cantar de las huestes de Ígor,* escrita en eslavo antiguo por un autor desconocido a finales del siglo XII, relata la campaña del príncipe Ígor Sviatoslávich, de Nóvhorod-Síverski (1185) contra los cumanos (otro pueblo de las estepas).
- Las piedras rúnicas de Suecia *(GreklandsstenarnaeIngvarstenarna).*
- Algunas sagas vikingas (Olaf II, Hararld III, Yngvar Vittfarne)
- Las crónicas de los musulmanes Ibn Khordadbeh, Ibn Rustah e Ibn Fadlan.

Vikingos en la península ibérica

Aunque parece que hubo una llegada «casual» a las costas cántabras (posiblemente algún barco arrastrado por una tormenta), la primera expedición vikinga documentada llegó a la Península Ibérica en el 844. Debió ser bastante nutrida, a juzgar por las bajas que fueron dejando a lo largo de la costa atlántica. Aquellos *lordemani,* como se les denomina en las crónicas de la época, asaltaron varios lugares de las costas de Asturias y Galicia, (para ellos, *Jakobsland,* Tierra de Santiago). Tras algunos saqueos e incendios, acabaron siendo repelidos por los hombres del rey Ramiro I de Asturias.

Continuaron su viaje costero hacia el sur, ya en los dominios de al-Ándalus. Lisboa, Cádiz y Algeciras fueron las siguientes en sufrir sus ataques, para continuar hasta la costa africana. De regreso, se internaron por el Guadalquivir hasta Sevilla, que fue saqueada durante una semana, destruyendo los muros e incendiando la mezquita.



Bandera real de Ramiro I de Asturias, casualmente con un diseño muy similar al de las banderas escandinavas actuales.

Hasta que llegaron algunas tropas de Abderramán II desde Córdoba, capital del emirato omeya; el resto se encontraba en plena campaña veraniega contra los cristianos. Se producen los primeros enfrentamientos y las primeras bajas entre los vikingos (*madjus,* paganos adoradores del fuego, como

son llamados allí). Pero los *blamenn* (hombres azules, como ellos llamaban a los moros) se vieron reforzados por tropas de refresco, ocasionándoles una gran derrota. Las crónicas mulsumanas cuentan que en la batalla cayeron 500 *madjus* que fueron llevados ante las puertas de Sevilla para colgarlos delante de los correligonarios que allí permanecían en los barcos.

Desde mediados del siglo IX las costas gallegas se vieron asaltadas por barcos vikingos, tal como ahora se rememora (mirando hacia atrás sin ira) todos los veranos en la Romería vikinga de Catoira, localidad gallega hermanada con la danesa Fredrikssund, de donde pudieron partir antaño algunos de los asaltantes.

Viendo el contingente de fuerzas con el que se enfrentaban, los vikingos continuaron río arriba para recoger a unos compañeros que estaban en el castillo de Azaguac. Después, tuvieron que regresar por el mismo camino pero, al ser atacados desde las orillas, ofrecieron a los prisioneros que llevaban a cambio de comida y paso libre; así pudieron librarse de una muerte segura.

Para no volver a su tierra con las manos vacías, hicieron una última incursión por el río Guadiana, aunque no se sabe hasta dónde llegaron. No debieron regresar los supervivientes muy contentos de su encuentro armado con aquellos *blamenn.* Quedó la anécdota, registrada en textos musulmanes de la época, de que algunos de aquellos *madjus,* que debieron quedarse rezagados y fueron hechos prisioneros, se convirtieron al islamismo y se casaron, dedicándose a la cría del ganado y la elaboración de quesos, posiblemente el mismo trabajo que tenían el resto del año en su granja nórdica; desde la Isla Menor «abastecieron la región con los mejores quesos». Otra noticia, más reciente, pero menos grata, es la posibilidad (no confirmada) de que en las obras del metro de Sevilla de 1975 los operarios encontraron los restos de un barco (posiblemente vikingo), pero, como esa mañana hacía mucho frío, quemaron las maderas para calentarse.

Aquel encuentro entre dos culturas tan dispares hizo que Abderramán II decidiese amurallar Sevilla, crear una flota, construir *ribats* (torres de vigilancia) y entablar relaciones diplomáticas con tan poderoso enemigo. Para esto último, el elegido fue Al-Ghazal, un andalusí que ya había demostrado sus habilidades como embajador en Bizancio. El viaje duraría veinte meses, partiendo de Silves y regresando por Santiago de Compostela. Debido a las imprecisiones de la crónica que

posteriormente escribió sobre dicho viaje el andalusí Umaribn Dihyah (como parte de su libro *Al-Al-Mutrib min aš´ār ahl al-Magrib),* los historiadores no se ponen de acuerdo si Al-Gahzal llegó al reino del danés Horik o al de Thorgils, primer rey vikingo de Irlanda. Se puede ver en el siguiente fragmento que escribió Al-Ghazal en honor a la reina vikinga Nud:

> Enamorado estoy de una mujer vikinga
> que no dejará que se ponga el sol de la belleza
> que vive en los confines de los campos creados por Allah,
> donde no encuentra el camino quien hacia ella va.

Por otro lado, también de fuentes musulmanas, se cita la *ghazwat al-fath* o expedición de la victoria, en la que los moros asaltaron la Djabal al-Madjus (la Montaña de los Madjus). Según Anton Arkoreta, habrían conseguido la expulsión de los nórdicos de la ría Mundaka-Gernika, donde tendrían un puerto y una base en un entorno muy similar a un fiordo noruego.

La segunda gran expedición debió estar muy bien planificada desde el principio, ya que duró tres años, desde el 859 al 862. Esta es la más larga campaña de saqueo conocida y fue protagonizada por Hastein y Bjorn «Costado de Hierro» (hijo del rey danés Ragnar Lo∂brok), con sesenta y dos barcos Las costas gallegas, portuguesas, andaluzas y norteafricanas volvieron a ser testigos del paso de los vikingos, pero esta vez no consiguieron entrar por el Guadalquivir hacia Sevilla, ya que Abderramán había organizado una flota de guerra que no sólo les impidió el paso sino que les incendió algunos barcos con algo similar al «fuego griego», grandes bolas de betún ardiendo.

La gran novedad de esta expedición es que cruzaron el estrecho de Gibraltar y se adentraron por el Mediterráneo, atacando Orihuela y haciendo que los habitantes de las islas Baleares, habituados a lo largo de su historia a todo tipo de piratas meridionales, conocieran también el terror nórdico. Remontando los ríos Ebro y Arga y algunos de sus afluentes, llegaron a Pamplona, donde secuestraron al rey de Navarra, García Íñiguez, por el que consiguieron un cuantioso rescate.

Más tarde, destruyeron Ampurias y reanudaron el viaje. Pasaron el invierno en la región francesa de la Camargue para continuar después hasta la ciudad italiana, ahora inexistente, de Luna, que, posiblemente confundieron con Roma. Regresaron con un buen botín, pero también con muchas pérdidas humanas y de barcos.

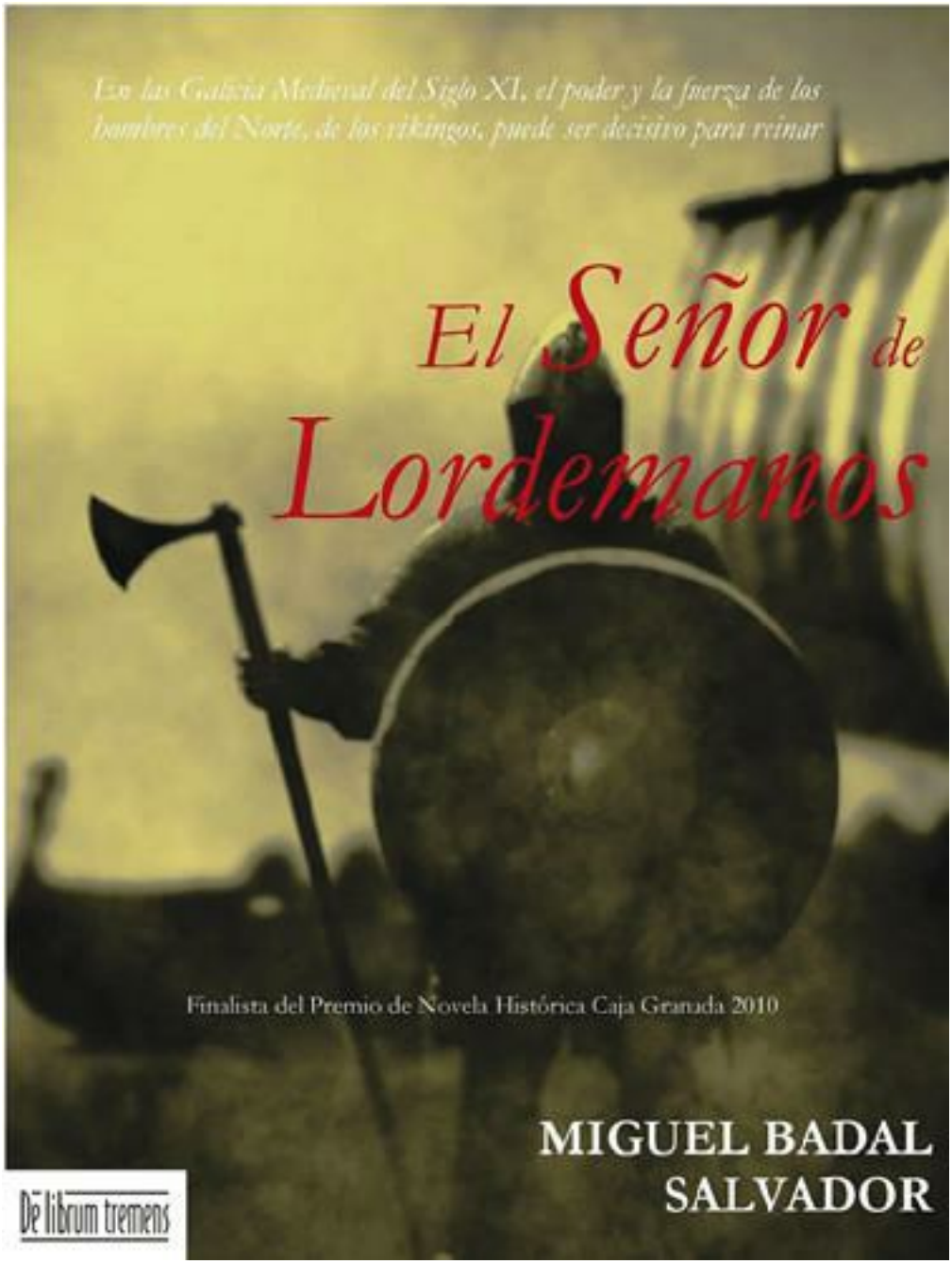
Las siguientes expediciones se realizaron en diversas oleadas entre 966 y 971. Alguna estuvo compuesta mayormente por daneses procedentes de Normandía, donde habían acudido en ayuda del duque Ricardo, nieto de Rollón. La más importante fue la del 968, con cien barcos y unos cinco mil hombres, al mando del *jarl* Gundraed, en tiempos en que los nobles del reino cristiano se desentendieron de la defensa hasta el punto que tuvo que ser el obispo Sisnando quien dirigiese a los gallegos contra los invasores. Poco consiguió, excepto morir en la batalla de Fornelos, ya que los vikingos arrasaron varios monasterios y se internaron por el territorio gallego, pasando hasta la actual provincia de León.

Hubo otras incursiones posteriores, aparentemente de menor importancia, como la protagonizada por un tal Ulf Galizu, de Dinamarca, que recibiría su apodo (el Gallego) por repetir el destino de sus salidas veraniegas (o tal vez porque pasó en Galicia alguna temporada). Seguramente, este Ulf capitaneaba un grupo de mercenarios dispuestos a combatir a favor de quienes le pagasen bien.

Debieron hacer un buen negocio en aquellos tiempos de continuas luchas de poder entre nobles y reyes en los reinos cristianos.

Justo en la leonesa Colegiata de San Isidoro se guarda el único objeto vikingo encontrado en España: una cajita de asta de ciervo con la típica decoración nórdica del siglo X, tan pequeña (poco más de 4 cm de alta por 3 de diámetro) que se desconoce su utilidad. Se sabe que fue legada a la Colegiata por Fernando I en 1063. Teniendo en cuenta que es un objeto único, tal vez se podría pensar que lo hizo alguno de aquellos *lordemani* (esta denominación sería adaptada por los escritores de al-Ándalus con la forma *ordomaniyun)* que pasaron algún tiempo en el territorio leonés, donde, por otro lado, existe un pueblo llamado Lordemanos (también hay un Lordemao en Portugal).

De haber prosperado aquella incipiente colonia, ¿estuvo a punto de haber en España una Lordemanía, al modo de la Normandía francesa, donde los vikingos acabarían integrándose con los nativos, pero formando una cultura diferenciada, tal como ocurrió en tantos sitios?



El autor conquense Miguel A. Badal hace una perfecta recreación de esta época en su novela *El Señor de Lordemanos* (De Librium Tremens, 2011), en la que el obispo Cresconio tiene que interactuar, aun a su pesar, con los mercenarios vascones enviados por el rey

navarro Sancho Garcés contra el reino de León y un grupo de lordemanos, al mando del *jarl* Torvaldo, con el peligro añadido del terrible Ulfo el Gallego que llega dispuesto a arrasar Santiago de Compostela.

Las *Castellum Honesti* (ahora llamadas Torres de Oeste, no «del Oeste»). Fueron levantadas por Alfonso V y reconstruidas por los obispos Gelmírez y Cresconio. Son «tomadas» cada verano durante la Romería vikinga de Catoira. Fueron una de las muchas obras defensivas que tuvieron que construirse en Europa para prevenir nuevos ataques vikingos.

La siguiente gran incursión se atribuye a Olaf Haraldsson, antes de ser rey de Noruega. En 1015, la localidad gallega de Tuy fue incendiada, saqueada y su obispo secuestrado (y desaparecido para siempre). Posiblemente, los vikingos continuaron hacia el sur, como sus correligionarios anteriores habían hecho, pero no hay indicios de que hubiese más saqueos. La biografía *(Olaf den helliges*

saga) sólo cuenta que alguien de aspecto majestuoso le indicó en un sueño que se volviese a su país porque allí reinaría eternamente. No le faltó razón al individuo del sueño, fuera quien fuese, ya que Olaf llegaría a ser rey y santo patrón de Noruega, poniéndose además infinidad de iglesias bajo su advocación por todo el norte europeo. Sin duda, hizo suficientes méritos como para que la Iglesia le perdonase la cantidad de cristianos, clerigos y laicos, que masacró o esclavizó desde su primera expedición en Inglaterra, cuando contaba tan sólo con doce años de edad.

En Foz, en la costa cántabra de Galicia, se celebra la «Lenda de San Gonzalo», fiesta en la que se conmemora el milagro del «conde santo», un obispo que, según la tradición, en el siglo IX evitó el ataque de una flota nórdica a base de rezos en el Alto da Grela, desde donde se pudo ver cómo los barcos vikingos se hundían uno tras otro; eso sí, dejando dos naves enteras «para que fueran contando por el mundo el milagro del que habían sido testigos». No muy lejos de allí, en O Vicedo, se han encontrado restos de lo que podría ser un asentamiento fortificado normando en la playa de San Román.

Una vez terminada la era vikinga, hubo algunos normandos entre los mercenarios de Alfonso de Aragón que derrotaron el obispo Gelmírez o entre los de la condesa Ermensinda de Barcelona contra musulmanes de Valencia y Baleares. También se repitieron algunos saqueos de vikingos procedentes de las islas Orcadas, donde continuaron con esta forma de vida cuando los demás ya la habían abandonado. Otros más, ya en el siglo XII, cuando el rey noruego Sigurd, en su camino a las Cruzadas, tuvo que levantar el campamento antes de tiempo, por algún problema que no mencionan las crónicas. Otros cruzados nórdicos posteriores volvieron a asaltar las costas del norte peninsular, aun sabiendo que sus habitantes eran tan cristianos como ellos.

Página del cómic *on-line Caleorn* (guerrero cántabro del siglo X), de Antonio Vázquez.

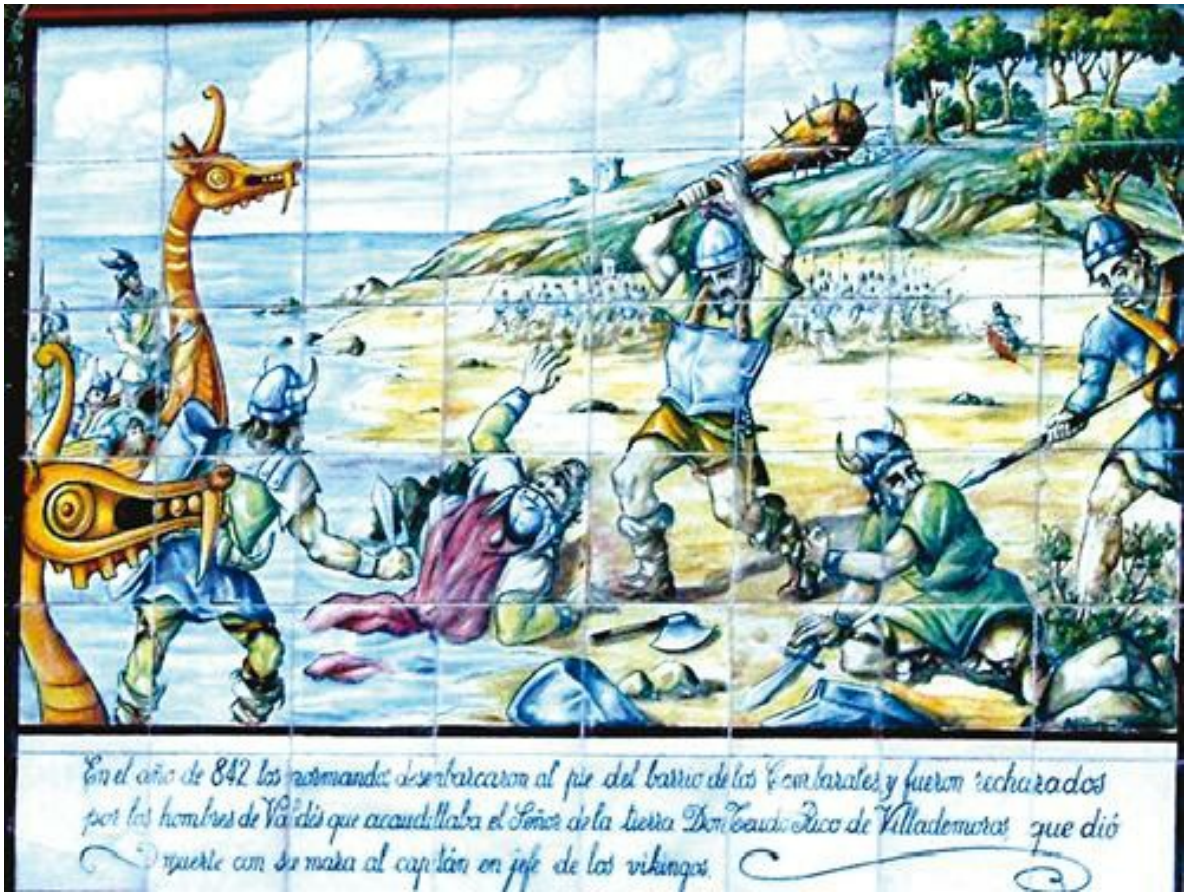
¿Qué hubiera pasado si los que llegaron por estas costas hubieran sido comerciantes, como ocurrió en la Ruta del Este, en vez de saqueadores? Seguramente se hubiera creado una Ruta del Oeste, más fácil de recorrer para noruegos y daneses, a la que se hubieran sumado los colonos de Irlanda, Inglaterra o Normandía. Esta ruta se podría haber establecido a lo largo de las ciudades ya existentes, las mismas que fueron asaltadas, extendiendo considerablemente el alcance de los productos que circularon tanto por el mundo nórdico como por el hispano-musulmán.

Para finalizar este artículo, citemos algunas leyendas de Cantabria y Asturias. Un día desembarcaron en la playa de Laredo unos vikingos. Como la mayoría los hombres de esa zona estaban lejos de allí, enzarzados en alguna guerra, les tocó a las mujeres resolver el problema.

Invitaron a los vikingos a una fiesta en la que se les sirvió vino de Rivadavia con generosidad. Alguna bruja debía haber entre aquellas mujeres, pues dentro de la bebida habían echado una sustancia hecha a partir de las hojas de boj. Los fieros guerreros vikingos se quedaron totalmente paralizados en cuanto el bebedizo les hizo efecto. Y tal que así fueron depositados en una gran

caverna que había debajo del pueblo. Y allí deben seguir…

Tiempo más tarde, unos pastores cántabros vieron a lo lejos las características velas cuadradas de los barcos vikingos y corrieron a dar la voz de alarma. Los habitantes de esa región se escondieron donde pudieron mientras el conde de Laredo se preparaba para repeler el ataque. Cuando se acercaron a la playa, se encontraron con que los vikingos simplemente querían descansar un poco tras una larga y fatigosa travesía. Justamente por eso, expresaron su intención de regresar a aquel lugar con el fin de establecer un puerto en el que los vikingos pudieran hacer escala cuando realizaban viajes a y desde el Mediterráneo. La petición les fue admitida pero con la condición de que no usasen sus armas en tierra y respetasen a los cristianos, aunque se les permitió que pudiesen tomar mujeres del valle como compañeras.



«En el año 842 los normandos desembarcaron al pie del barrio de los Cambarales y fueron por los hombres de Valdés que acaudillaban la tierra de don Teudo Rico de Villademoros que dio muerte al capitán en jefe de los vikingos». Azulejo de Luarca, Asturias.

No hay noticias de que tal proyecto llegara a realizarse, pero es posible que aquellos vikingos no llegaran a irse de aquel bonito paraje donde había tantas bellas mujeres. De ahí puede venir el hecho de que, durante siglos, las mujeres del valle de Liendo sólo quisieran casarse con hombres que consideraban descendientes de aquellos vikingos.

También resulta curioso que en el folclore cántabro quedase la figura del *ojáncanu,* un gigantón barbudo con un solo ojo al que acompañan dos cuervos que le informan de los que ocurre por los alrededores, como si fuera una deformación de Odín.

En la zona norte de Asturias está la población de Cudillero, donde hay historias relacionadas con un asentamiento portuario vikingo. Al parecer, fue el único lugar de la península donde no fueron considerados como enemigos, hasta el punto de dejar un legado tan importante como el dialecto *pixueto,* en el que hay palabras nórdicas mezcladas con el bable o de esparcir su ADN a tenor de las poco usuales características de muchos de sus ciudadanos, de complexión fuerte, piel rosada, ojos

claros y pelo rubio.

IV
El fin de una era

La batalla de Stamford Bridge puede considerarse como el final histórico de la era vikinga. Cuadro del pintor noruego Peter Nicolai Arbo (1831-1892).

Inglaterra, 1066

INTRODUCCIÓN

No muy lejos de York (Reino Unido), que fue la capital del Danelag/Danelaw, tuvo lugar la batalla que supone el punto final a la era vikinga: Stamford Bridge, donde se puso en juego por última vez la posibilidad de que Inglaterra fuese completamente un territorio vikingo.

Aquel 1066, tanto vikingos, sajones y normandos pudieron ver el cometa *Halley* surcando el espacio visible y tal vez presagiando un tiempo de cambios trascendentales en la historia de Europa y del mundo.

EL TRONO VACÍO

El rey inglés Eduardo el Confesor muere en 1066 sin dejar descendencia. Para ocupar el trono vacío hay tres candidatos importantes: Harold Godwinson, conde de Wessex; Guillermo, duque de Normandía; Harald III, rey de Noruega y Dinamarca. Más otros dos con escasas posibilidades: Edgar Ætheling, de la casa de Wessex, nieto de Edmund II Brazo de hierro; Svend II Strithsson de Dinamarca, nieto de Emma, viuda del rey sajón Ethereld el Indeciso y del rey danés Cnut el Grande.

1066: ANTECEDENTES

El rey Eduardo pasó 27 años exiliado en Normandía, donde prometió a su primo el duque Guillermo la corona inglesa cuando él muriese, ya que él no tenía hijos. Esa promesa fue llevada a Normandía por el conde Harold de Wessex (de sangre danesa por parte materna y cuñado de Eduardo), que había ayudado al duque Guillermo en una intervención militar contra Bretaña, tras lo cual fue nombrado caballero, debiéndole el consabido vasallaje; además, se casó con su hija y le prometió apoyarlo en su pretensión al reinado inglés. De ser ciertos estos preliminares, el duque de Normandía tenía todos los derechos para sentarse en el trono de Londres sucediendo a Eduardo. Pero la coronación de Harald provocó la invasión de Inglaterra por parte de Guillermo, que venció a los sajones en la batalla de Hastings.

Pero el Witan (consejo de nobles sajones) quiso que la corona permaneciese entre los sajones, por lo que nombran rey al conde Harold de Wessex. También hay que tener en cuenta que todo este tiempo ha habido un personaje más o menos a la sombra, Earl Godwine, que demostró ser un gran diplomático moviendo fichas por los distintos salones sin destacar excesivamente. El resultado de

todo esto: su hijo Harold es proclamado rey. Pero tal acto llevará implícito, como veremos más adelante, tanto el fin del reinado de daneses como de sajones en territorio inglés.

EL WITAN

Era similar al *Thing* vikingo: una asamblea normalmente anual a la que acudían los hombres libres para tratar cuestiones importantes, ya fuera para los asuntos regionales o de toda la nación. Un orador recitaba el código de leyes en verso y a continuación los participantes exponían los temas a tratar. Los asuntos que no podían solucionarse en un Witan regional eran llevados al *Witenagemot* (Gran Witan), presidido por el rey.

Informado de los últimos sucesos, Guillermo de Normandía le manda a Harold, al que sólo considera conde y vasallo suyo, una carta reclamándole el cumplimiento de todas las promesas hechas, pero el flamante rey inglés se aferra a la decisión del Witan, negándole así todos los derechos.

Inmediatamente, Guillermo se pone en contacto con varios monarcas europeos para establecer acuerdos sobre su derecho al trono inglés, dejando bien claro los beneficios que esto les puede aportar; también acude al Vaticano, donde es recibido favorablemente por el papa Alejandro II, al que promete convertir el catolicismo en la religión oficial y nombrar obispos que no cuestionen la autoridad papal en la futura Inglaterra normanda; el Papa le da su bendición, viendo así el final de la «iglesia celta», que nunca ha estado bajo su mando y potestad. Tras el éxito inicial de su misión, Guillermo regresa a Normandía y comienza a preparar hombres, caballos y barcos para invadir Inglaterra desde el sur.

A todo esto, el rey noruego Harald Har∂ra∂i, con la alianza de Tosting (hermano de Harold, que está exiliado en la Escocia del rey Malcolm), ya ha preparado un ejército de unos diez mil hombres y trescientos barcos para invadir Inglaterra desde el norte.

Así llega el mes de septiembre. Dos batallas trascendentales, con pocas semanas de diferencia, decidirán el futuro de este país (de paso, de la historia del mundo que conocemos).

LA BATALLA DE STAMFORD BRIDGE

Harald Har∂ra∂i (el Severo) tuvo que huir de Noruega a los quince años, tras participar en la batalla de Stiklestad (1030), donde fue vencido su hermanastro Olaf II. Su exilio le llevó por la ruta de los varegos, llegando hasta Kiev, donde gobernaba el príncipe Yaroslav; este había acogido dos años antes a Olaf, al que ayudó a reunir un ejército de mercenarios varegos con el que regresó a su país para reclamar la corona perdida. Pero todas sus esperanzas terminaron en Stiklestad.

Harald se puso al servicio de Yaroslav y posteriormente ingresó en la Guardia Varega del emperador bizantino Miguel IV. Como comandante gozó de un gran prestigio y ganó una enorme fortuna. Tras nueve años de servicio, regresó a su tierra haciendo un alto en Kiev, donde se casó con la hija de Yaroslav, Yelysaveta o Elizabeta. Con ella continuó el viaje para reclamar el trono de Noruega.

Era el año 1046 y el país estaba gobernado por su sobrino Magnus I, que no debía andar muy boyante, pues no dudó en cederle la mitad de Noruega a cambio de la mitad del tesoro que Harald había acumulado en su estancia oriental. Tras morir Magnus, un año más tarde, Harald acabó con todos sus enemigos internos y anexionó a Noruega las islas Shetland, Orcadas y Hébridas, aunque no pudo mantener el territorio danés, y poco después fundó la ciudad de Oslo.

Enterado de los problemas sucesorios en Inglaterra y sobre todo las desavenencias entre Harold y su (exiliado) hermano Tosting, se dispuso a invadir el país desde el norte. Dejó a su hijo mayor, Magnus, como flamante rey de Noruega; tan seguro estaba de la victoria que embarcó con él al resto de la familia hacia Inglaterra, donde se reunió con Tosting. Entre ambos vencieron al ejército de los hermanos Morcar y Edwin que le salió al pasó en Fulford, tras lo cual no tuvieron problemas para tomar la cercana York.

Una vez informado de la invasión noruega, Harold reunió con inusitada rapidez a sus *huscarls* (tropas de elite) y al *fyrd* (soldados de leva) y marchó hacia el norte a través de la vieja vía romana que unía Londres con Northumbria, llegando cinco días después de la batalla de Fulford.

EL EJÉRCITO SAJÓN

Estaba formado por:

Huscarls: guardia real. Su nombre significa literalmente 'hombres de casa'. Eran soldados profesionales. Fueron introducidos en Inglaterra por el rey vikingo Cnut el Grande; los posteriores reyes sajones mantuvieron este servicio.

Fyrd: leva o milicia formada por un soldado por cada doce familias que habitasen un distrito, que además los proveía de armas y provisiones.

Ese día el ejército noruego estaba dividido: la mayor parte estaba en Ricall, con los barcos, mientras que Harald se llevó al resto hacia un importante cruce de caminos señalizado por un puente sobre el río Derwet que daría nombre a la batalla que allí tendría lugar al día siguiente: Stamford Bridge. Según los planes, allí tendría lugar la alianza con fuerzas locales, con la consiguiente entrega de hombres y provisiones. Debido la elevada temperatura de aquel día, los hombres decidieron dejar sus armaduras en el campamento principal.

Era el 25 de septiembre y el destino jugó sus cartas. Las intenciones del duque de Normandía no eran ningún secreto y seguramente Harald pensaba que Harold estaría más pendiente del sur que del norte. Qué sorpresa debió suponer la polvareda y los tintineos metálicos cada vez más próximos. Seguramente Tosting fue el primero en identificar el estandarte con el dragón de Wessex. Rápidamente Harald se recobró de la sorpresa y mandó un mensajero a Ricall, pero esas tropas de refuerzo no llegarían a tiempo.

No sabemos qué grito de guerra usarían los vikingos, pero los sajones usaban entonces el «¡Olicrosse!» (Santa Cruz) y el «¡Ut, Ut!» (Fuera, fuera). Los noruegos tuvieron que combatir tal como estaban, sin sus cascos y armaduras; esto, más el factor sorpresa y la desproporción de hombres, movió la balanza a favor de los sajones.

Cuentan las crónicas que el puente de Stamford estuvo defendido durante horas por un enorme *berserker* al que nadie le podía hacer frente; la muerte le llegó desde el agua, ya que un inglés se

introdujo en el río agarrado a un tronco y consiguió clavarle una lanza desde abajo.

Entonces Harold usó la táctica de la retirada fingida: mandó a luchar a su*fyrd,* que pronto se dio la vuelta. Los vikingos los siguieron, pensando sin duda en la victoria, pero sólo para darse cuenta que los ingleses no sólo se daban la vuelta sino que tenían detrás a todos los *huscarles.* Rodeados los noruegos, la batalla duró poco, sobre todo teniendo en cuenta que el rey Harald resultó muerto de un flechazo en el cuello.

Imagen del documental *1066,* producido por Channel 4 sobre las dos trascendentales batallas que tuvieron lugar ese año en suelo inglés.

El resto de los vikingos, que estaban en Ricall al mando de Eyestein Orre, llegaron tarde y exhaustos por la marcha forzada, pero aun así se entabló otra batalla que duró hasta el anochecer, cuando los vikingos pudieron retirarse hacia donde estaban sus barcos. Fueron acorralados por Harold, que los dejó marchar a cambio de la promesa de Olaf, hijo de Harald, de no intentar nunca más invadir Inglaterra. De los trescientos treinta barcos que habían llegado, sólo fueron necesarios veinticuatro para cargar a los supervivientes.

Harold y los sajones habían ganado (con muchas pérdidas) e impedido la invasión noruega y se dispusieron a celebrar tan gloriosa victoria. Pero el 1 de octubre, un agotado mensajero les hizo cerciorarse de que el peligro potencial procedente del sur ya se había materializado: los normandos ya habían desembarcado en las tierras de Sussex, pertenecientes a Harold.

LA BATALLA DE HASTINGS

El ejército reunido por el duque Guillermo de Normandía había permanecido pacientemente durante seis semanas en el puerto de Dives, esperando un tiempo propicio para atravesar con sus naves el Canal de la Mancha. Finalmente, eso ocurrió el 27 de septiembre (dos días después de la batalla de Stamford Bridge).

Acampando en una indefensa Hastings, que era parte de las tierras de Harold y sus*fryedmen*

(milicia local), Guillermo mandó saquear los alrededores, sin ahorrar ningún tipo de crueldad a sus habitantes, que sufrieron muertes, violaciones y esclavitud.

Cinco agotadores días tuvieron Harold y sus hombres para atravesar Inglaterra de norte a sur y llegar hasta Londres. Allí esperaron unos días más para reponer fuerzas y recabar más hombres y provisiones. Pero tuvieron que partir antes de conseguir todo lo que necesitaban, tanto para proteger su tierra como para impedir que los hombres de Guillermo se desplegaran hacia otros lugares.

Tras dos días más de marcha, los sajones llegan hasta un lugar que bloqueaba la salida de la península a las tropas de Guillermo, que, mientras tanto, han quedado cercadas por la flota inglesa que también partió de Londres. Parece que la suerte está a favor de los sajones que, además de tener la moral alta por su anterior victoria, se ven reforzados por nuevos contingentes de hombres que han acudido a la llamada de Harold.

Era la mañana del 14 de octubre cuando los dos ejércitos se enfrentaron. En principio, no estaban los bandos excesivamente desigualados: dos mil quinientos *huscarles* y seis mil miembros de la *fyrd* por parte de Harold, frente a dos mil jinetes y cinco mil infantes (las cifras oficiales no hay que considerarlas como exactas, pero sí la proporción).

Bordado que reproduce un fragmento del *Tapiz de Bayeux,* en el que se plasmó la batalla de Hastings y los motivos que la ocasionaron.

Las tropas de Harold gozaban de una estratégica posición sobre la colina de Senlac, donde formaron un infranqueable muro de escudos. Los intentos normandos de romperlo resultaron fallidos, agravándose su situación cuando el *destrier* (caballo de guerra normando) de Guillermo cayó muerto y se corrió la voz sobre la posible muerte del duque. Ante la confusión desatada, Guillermo montó otro caballo y se dejó ver con la cabeza descubierta.

Por la tarde, tras varios intentos, los normandos al fin consiguieron romper la línea sajona usando la estratagema de la huida fingida; la poderosa fuerza de la caballería tuvo la última palabra en una batalla muy igualada; en su última embestida, Harold murió y sus hombres se dispersaron por el bosque al caer la noche.

Los normandos habían vencido y su duque recibiría el 25 de diciembre el título que lo distinguiría a partir de entonces: Guillermo I de Inglaterra, cambiando también el apodo de Bastardo, con que se le conocía en Normandía, por el de Conquistador. Como nuevo rey se mostró implacable desde el principio; como ejemplo, se negó a entregar el cuerpo de Harold a su madre, que incluso le había ofrecido su peso en oro.

La Inglaterra normanda sucedió a la anglosajona, la cual había sucedido a la romana y a la britona. Los nobles normandos, como nuevos señores feudales, recibieron tierras, que incluían a las personas que las habitaban, el cristianismo se elevó oficialmente por encima del resto de cultos paganos remanentes e incluso del cristianismo celta, que nunca había estado bajo el poder de Roma. Pasado el tiempo, el paulatino enfrentamiento entre normandos ingleses y franceses desembocaría en la guerra de los Cien Años.

El legado vikingo.
Asimilación, transformación, recuperación

INTRODUCCIÓN

Vikingo ha sido prácticamente un sinónimo de guerrero, pirata, saqueador, extorsionador, pero aquel pueblo medieval también debería ser sinónimo de colono de islas deshabitadas y un tanto inhóspitas (Feroe, Islandia), fundador de ciudades que aún son importantes (Dublín, Novgorod), exquisito literato (sagas, *eddas*) o constructor de los mejores barcos de su tiempo *(lanskip, knarr)*. Una vida corta e intensa para este pueblo que acabó disolviéndose entre unos descendientes escandinavos que pronto se olvidaron de sus antepasados o entre aquellos pueblos con los que convivieron y transformaron, como anglosajones, irlandeses, francos, eslavos.

N.º 3 de la revista *Desperta Ferro,* dedicado a «la herencia vikinga».

Normalmente se considera el año 1066, con la derrota del rey noruego Harald Har∂ra∂i en la batalla de Stamford Bridge, como fin de la era vikinga. Esta es una fecha histórica que pone fin a casi tres siglos de una determinada forma de vida de un pueblo que, surgido de las lejanas brumas septentrionales, cambió la forma de vida de media Europa (y ni podemos imaginar qué hubiera sucedido de haber prosperado la colonia de Vinland). Pero, si bien la batalla de Stamford Bridge es un final «histórico», el auténtico fin de la forma de vida vikinga había empezado mucho antes, sin una fecha fija, con el asentamiento de contingentes vikingos en otros países, donde asimilaron las costumbres locales, y sobre todo con la paulatina conversión al cristianismo, que fue imponiendo otra visión de lo humano y lo divino entre aquellos que fueron el último gran pueblo pagano europeo

en ser convertido.

Tras la implantación general del cristianismo en toda el área nórdica, la inicial tolerancia hacia quienes pretendieron mantener las antiguas creencias fue nula, agravándose más tarde con la llegada del luteranismo. La palabra «mártir» se aplica a los cristianos que mueren violentamente por su fe, pero con ese mismo concepto murieron muchos nórdicos acusados de brujería, herejía o blasfemia, hasta el punto de que las tradiciones vikingas, incluso las que poco o nada tenían que ver con asuntos religiosos, llegaron a perderse, como si la era vikinga hubiese sido un agujero negro en la historia. La mayoría de los escandinavos llegaron a olvidar a sus ancestros vikingos, que quedaron relegados a un pasado vergonzoso manchado de barbarie, olvidando de paso todos los aspectos constructivos de su cultura.

Así continuaron las cosas hasta que, siglos más tarde, cuando todos los países europeos iniciaron la tarea de mirar sus propias raíces, los escandinavos, con los propios reyes a la cabeza, quisieran rellenar esa laguna de su propia historia. Se rescataron las antiguas sagas, pero también las piedras rúnicas y algunos barcos; se abrieron museos especializados y se celebraron festivales y mercados a la antigua usanza.

Nadie va a negar la parte «vikinga» de su historia ni es tiempo de reivindicar la violencia, pero una mirada desapasionada hacia aquellos tiempos nos dice que los asaltos vikingos en las áreas rurales europeas, al principio bajo la indiferencia y el miedo de los nobles que debían protegerlas, hizo que muchos campesinos protestasen y se enfrentasen a sus amos e incluso que huyesen hacia zonas más seguras. Para paliar esta situación de abandono de los campos, los nobles se vieron obligados no sólo a gastar sus riquezas en mejorar la defensa de su territorio (no sólo la de su castillo o ciudad) sino a aflojar la presión que ejercían sobre los campesinos, sobre todo en materia de tributos, dejando de ser esos «siervos de la gleba», que prácticamente era una manera de definirlos como esclavos, llegando en casos a la ruptura de vínculos y algo así como un estatus de plena libertad. Muchos historiadores ven en estos cambios el motivo de la posterior gran prosperidad de estas regiones europeas entre los siglos X y XII.

Los vikingos no inventaron la piratería ni la extorsión, aunque tal vez las llevaron a límites nunca antes conocidos; en cualquier caso, su violencia y crueldad fue similar a la de otros pueblos contemporáneos, que, por otro lado, vivían en un continuo estado de guerra. Pero ellos fueron los mejores navegantes, exploradores y mercaderes de su tiempo, con sus sagas y versos hicieron la mejor literatura medieval, fundaron ciudades y estados que unieron a esa larga ruta comercial que lograron desplegar desde Groenlandia hasta Bizancio y aun más lejos. En definitiva, fueron uno de los grandes motores de la historia y las culturas europeas.

Pero, ¿qué legado dejaron en las tierras por donde pasaron?

ISLAS BRITÁNICAS

Tal vez sea en Inglaterra —tengamos siempre en cuenta que allí tuvo lugar el comienzo y el final de la era vikinga— donde más influencias dejaron los vikingos y donde menos asimilación tuvieron de las costumbres locales, en este caso las anglosajonas.

El legado vikingo quedó más patente en el norte de Inglaterra, en torno a la actual York, la Jorvik nórdica, donde han quedado numerosos topónimos y un acento especial de su gente al pronunciar el

inglés. También hay que tener en cuenta que hubo miles de palabras que, a través de la administración del territorio que se denominó *Danelag/Danelaw* (la Ley Danesa), entraron a formar parte del lenguaje sajón hasta llegar al inglés actual, muchas de ellas relacionadas con el comercio, la legislación y la navegación. Aún sobreviven unas seiscientas, como *flag* (bandera), *kill* (matar), *welcome* (bienvenido), aunque la mayoría han quedado obsoletas con el tiempo, sobre todo los numerosos términos agrarios caídos en desuso.

En las islas Orcadas y Shetland se mantuvo el idioma *norn* (la evolución local del antiguo nórdico) hasta el siglo XVIII, permaneciendo en la cultura popular a base de poemas y canciones. En la actualidad, aún se usan en las Shetland palabras de ese idioma relacionadas con la meteorología o el ganado y la agricultura.

En la Isla de Man todavía existe el *Tynwald,* el viejo parlamento de los tiempos vikingos, aunque las reuniones en el solsticio de verano ya sólo son de carácter ceremonial, al igual de lo que ocurre en el *Althing* islandés o el *Logting* feroés. En cualquier caso, todos ellos pueden ser considerados como los más viejos parlamentos del mundo.

En la cercana Irlanda, el rey Brian Boru, casado con una nórdica, derrotó a los vikingos en la batalla de Clontarf, en 1014, pero para entonces había miles de descendientes de colonos nórdicos establecidos en las ciudades portuarias por ellos creadas. La mayoría de ellos, ya completamente asimilados, se dedicaron al comercio, siguiendo las rutas abiertas por las costas europeas. También hubo mucha presencia irlandesa en la colonización de Islandia, como lo atestiguan los actuales análisis de ADN.

VAREGOS Y RUS

Las batallas en territorio inglés del 1066 también influyeron en un lugar tan lejano como Bizancio, donde, desde siglos antes, estaba la Guardia Varega —formada por mercenarios vikingos, que resultaban más leales que los guerreros locales— como guardia personal y principal fuerza de choque de los emperadores bizantinos. El impacto de la derrota del rey Harald de Noruega en Stanford Bridge más la victoria de los normandos en Hastings hizo que los miembros nórdicos de la Guardia Varega fuesen reemplazados por anglosajones (entre ellos, anglo-daneses) que emigraron por no querer vivir bajo el mandato normando. Así permaneció este cuerpo de elite, que entonces también recibió el nombre de *Englinbarrangoi,* hasta su destrucción durante la Cuarta Cruzada. De manera paralela, el idioma nórdico de los varegos fue reemplazado poco a poco por el anglosajón, según quedó recogido en el manuscrito *De officiis* (pseudo-Codinus).

En el territorio rus, tras la unión de los reinos de Novgorod y Kiev, se produjo una asimilación similar a la de Normandía. Vladimir I de Kiev, cuarta generación de monarcas vikingos en aquellas tierras, ayudó al emperador Basilio II de Bizancio con seis mil guerreros para defender su trono. A cambio recibió a su hija Anna, estrechándose así los lazos entre ambos pueblos, que hasta ahora sólo habían sido comerciales. Esto estuvo complementado por la consiguiente cristianización. Esta dinastía se mantendría en el poder hasta el siglo XVI, siendo Iván el Terrible su último soberano (zar, en este caso). Aquellos rus, convertidos al cristianismo ortodoxo, adoptaron nombres eslavos y el idioma nórdico se fue perdiendo paulatinamente hasta que se rompieron los contactos con las metrópolis escandinavas.

Los varegos tallaron su recuerdo rúnico al modo de un grafiti, para dejar constancia de que «estuvieron allí», en la iglesia Hagia Sophia de Costantinopla.

Terminada la era vikinga y cristianizado el norte europeo, se acabaron los asaltos vikingos (las costas escandinavas llegaron a sufrir entonces ataques de piratas eslavos). La germánica Liga Hanseática tomó el relevo de las rutas comerciales vikingas.

LA RECUPERACIÓN DEL PASADO

Los islandeses emprenderían la elogiable tarea de transcribir las sagas pasadas por tradición oral durante generaciones. Aun así, en Escandinavia hubo que esperar hasta el siglo XVIII, época de reinvindicaciones patrióticas y miradas a un pasado heróico, para que los vikingos fuesen redescubiertos y reivindicados por sus lejanos descendientes, después de que otros más cercanos hubiesen renegado de ellos hasta olvidarlos.

La Inglaterra victoriana también fue una época de entusiasmo por los antiguos invasores vikingos. La traducción al inglés de la *Saga de Frithiof* tuvo un gran éxito popular; se dibujó un árbol genealógico de la familia real británica que se extendía hacia ramas vikingas; en las universidades de Oxford y Cambridge se iniciaron cursos de «old norse».

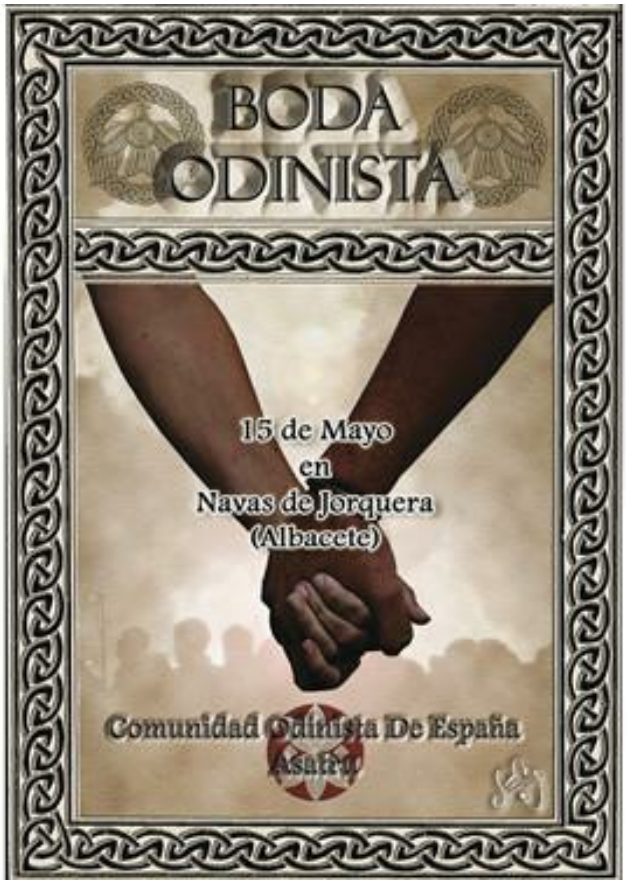
A partir de mediados del siglo XIX los navíos de guerra rusos tienen nombres que evocan a aquellos varegos que navegaron por sus ríos; de hecho, el nombre *Variag* quedó reflejado en treinta y dos barcos distintos, mientras que otros rememoraban a algunos personajes del Kievan Rus, como Askold, Oleg o la princesa Olga.

El nacionalismo germánico también se decantó en gran medida por los vikingos como parte del pasado heroico. Justamente de allí partió la manía de poner cuernos a los vikingos, concretamente en las óperas de Wagner (tetralogía del *Anillo),* donde el escenógrafo tuvo la ocurrencia de colocar

cuernos en los cascos de los guerreros germanos, que pronto se identificaron con vikingos. Posteriormente, numerosos carteles de propaganda nazi incluirían un vikingo en sus imágenes.

Décadas más tarde, la palabra «Viking» recorrería redacciones de prensa y noticiarios al ser elegida por la NASA para sus expediciones a Marte, justo después de ser localizado el asentamiento de Vinland, en Canadá.

Por supuesto, ha quedado un importante legado vikingo en la actual cultura popular: películas, cómics, novelas, juegos y hasta un subgénero musical propio *(Viking Metal)* con su correspondiente *merchandising* de imaginería vikinga, además de docenas de festivales y mercados que se celebran a lo largo del año en distintos lugares del mundo donde hubo presencia vikinga, en el que participan cientos de recreacionistas ataviados con su correspondiente indumentaria. Como colofón, el resurgimiento de la antigua religión vikinga, con el nombre genérico de Ásatrú, cuyos miembros se reúnen para oficiar ceremonias o celebrar las viejas y tradicionales fiestas.



Grupos Ásatrú españoles: la Confesión Odinista-Asatru tiene un templo en el manchego pueblo de Navas de Jorquera (Albacete). Fue el primer grupo pagano en ser legalizado en España (2007). El grupo Alfrothul Asatrú Folkish consiguió estatus legal como entidad religiosa por el Ministerio de Justicia de España en el 2011. De Cataluña, como el anterior, es Gotland Forn Sid, y de la capital española Asatruar Madrid.

V
Cultura popular

Un recreacionista del Grupo Taranis en la Romería vikinga de Catoira.

INTRODUCCIÓN

El interés por los vikingos ha crecido en todo el mundo, como bien se refleja en la cantidad de festivales y mercados temáticos, donde acuden los recreacionistas para vivir durante unos días al antiguo modo nórdico.

También aparecen los vikingos como protagonistas en numerosos formatos donde el ocio y el entretenimiento se mezclan armoniosamente con la historia y la cultura: películas, documentales, música, novelas, cómics, videojuegos…

Muchos usuarios de estos medios frecuentemente se interesan por el mundo y la cultura de los vikingos, buscando después información más completa.

Cartel del Festival Vikingo de Jorvik, que se celebra a mediados de febrero en la ciudad de York.

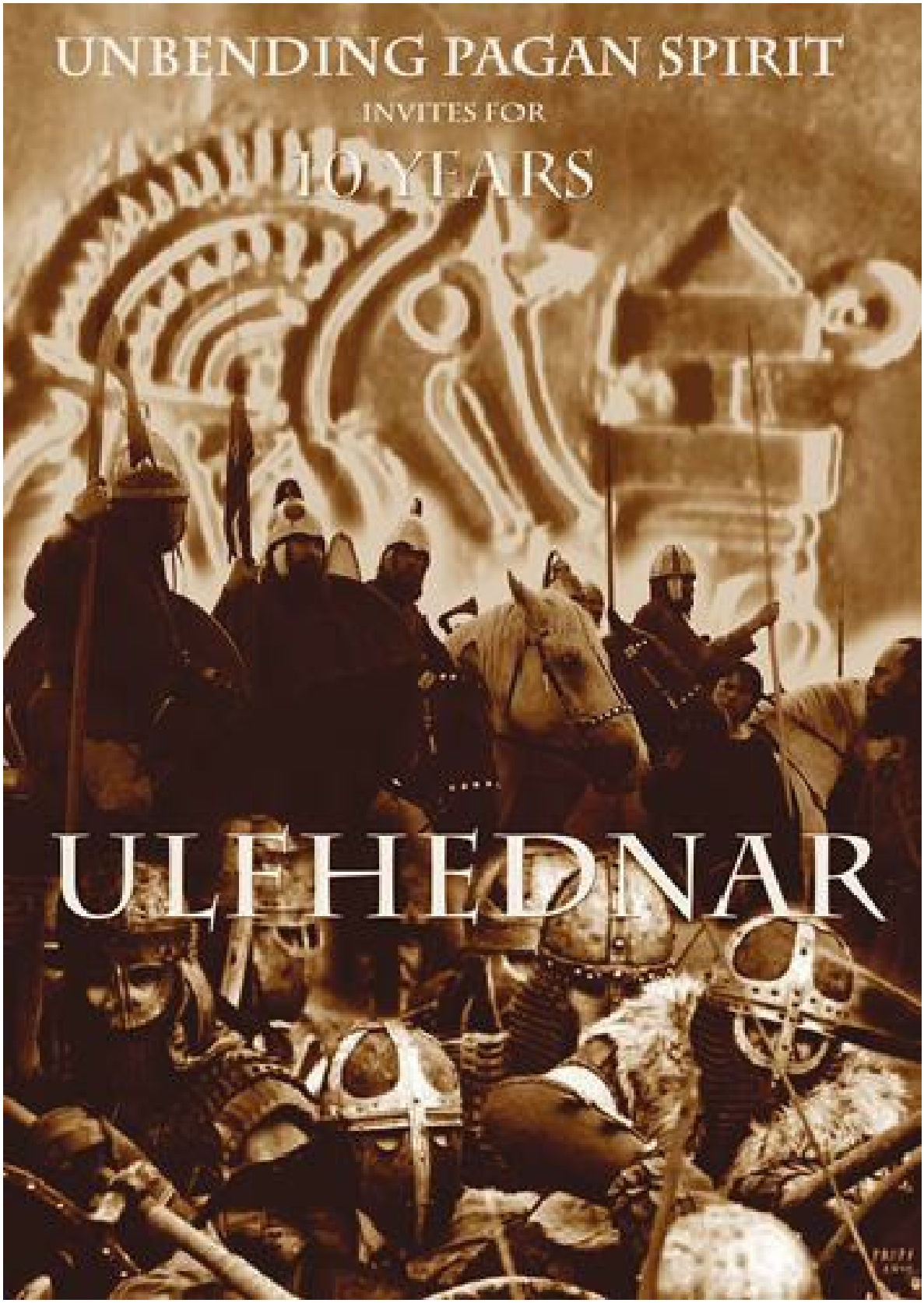
RECREACIONISMO

Festivales y mercados vikingos

Mercado/Festival	Dónde	Cúando
Ale vikinga marknad	Suecia	mayo
Avaldsnes vikinga festival	Noruega	junio
Bronseplassen	Noruega	mayo
Fjörukráin - Iceland viking village	Islandia	junio
Fotevikens viking week	Suecia	junio
Frederikssund Vikingespil	Dinamarca	junio
Fröja Thing	Suecia	julio

Gudvangen vikingfest	Noruega	julio
Hampstead Market	Reino Unido	enero
Jels Vikingespil	Dinamarca	julio
Jorvik - Storbritannien	Reino Unido	febrero
Jorvik Viking Festival	Reino Unido	febrero
Kristiansund	Noruega	mayo
Kvarnbo vikingaby	Suecia	julio
Leikvin sunndals	Dinamarca	mayo
Lindholm Høje Vikingemarkedet	Dinamarca	junio
Borg - Lofotr Viking Museum	Noruega	agosto
Lönsboda viking market	Suecia	febrero
Moesgård Viking Moot	Dinamarca	julio
Ribe Vikingcenter	Dinamarca	mayo
Romería Vikinga de Catoira	España	agosto
Rosavala Vikingacentrum	Finlandia	julio
Trelleborg - Viking market	Suecia	julio
Up Helly Up	Reino Unido	enero

Grupos recreacionistas



Cartel del X aniversario del grupo recreacionista alemán Ulfhednar.

- En Alemania: Ulfhednar; Zeit der Schwerter.
- En Argentina: Arme.
- En Australia: Fire and Steel; The Huscarls; Varangian Guard.
- En Brasil: Hednir Clan.
- En Canadá: Viking L'Équipage.

- En Dinamarca: Ulfhednir; Viking Homestead on Bornholm.
- En España: Clan del Cuervo; Gulltrop; Hávamál.
- En Estados Unidos: Hurstwic; Viking Age Club & Society - Sons of Norway; Vikings Nort America; Vikings of the Great Lakes.
- En Islandia: Rimmugýgur.
- En Noruega: Draupnir & Kongshirden 1308.
- En Polonia: Bielska; Tryglaw.
- En Reino Unido: DARC; Grey Company; The Jomsvikings; Regia Anglorum; The Viking Ulfhednar England; Vikings of Middle Age; Ydalir Vikings.
- En Suecia: Elvegrimarne; Halsingarna.

Vídeoclips musicales con recreacionistas vikingos

AMON AMARTH. *Guardians of Asgard.*

ARKONA. *Pokrovi Nebesnogo Startsa.*

BÂTARDS DU NORD. *Le fer, la mer et la bière.*

BATHORY. *One Rode To Asa Bay.*

LUAR NA LUBRE. *Os Animais.*

LUTECE. *Alesia.*

MALAJUBE. *Etienne d'aout.*

MARTIN KESICI & TARJA TURUNEN. *Leaving You For Me.*

TYR. *Hold The Heathen Hammer High.*

TYR. *Regin Smidur.*

UNLEASHED. *Black Horizon.*

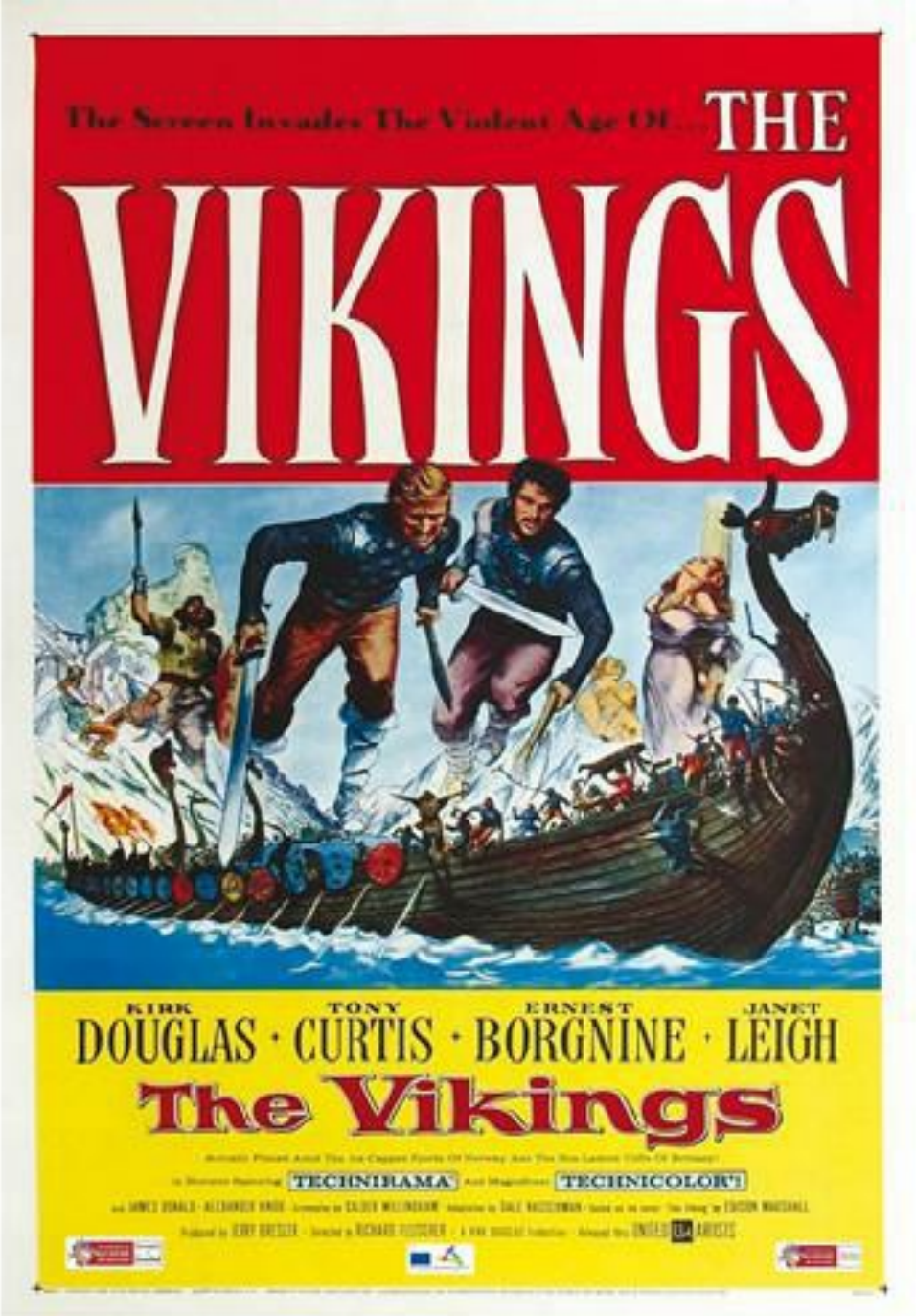
CINE Y VÍDEO

Películas

- *A viking saga: son of Thor.* Dir.: Michael Mouyal. Suecia, 2008.
- *Alfredo el Grande / Alfred The Great.* Dir.: Clive Donner. Reino Unido, 1969.
- *Astérix y los Vikingos / Astérix et les Vikings.* Dirs.: Stefan Fjeldmark, Jesper Møller Dinamarca/Francia, 2006.
- *Barnet från Havet.* Dir.: Börje Peratt. Suecia, 1999.
- *Beowulf, la leyenda / Beowulf.* Dir.: Graham Baker. Estados Unidos / Reino Unido,1999.
- *Beowulf.* Dir.: Robert Zemeckis. EE. UU., 2007.
- *Beowulf & Grendel.* Dir.: Sturla Gunnarsson. Islandia, 2005.

- *Berserker / Berserker, the Nordic Curse.* Dir.: Jefferson Richard. EE. UU., 1987.
- *Berserker / Berserker: Hell's Warrior.* Dir.: Paul Matthews. Sudáfrica, 2004.
- *Blood of the Beast.* Dir.: David Lister. Sudáfrica / Reino Unido, 1995.
- *Cómo entrenar a tu dragón / How to train your dragon.* Dir.: Dean DeBlois. EE. UU., 2011.
- *Den røde kappe / The Red Mantle.* Dir.: Gabriel Axel. Dinamarca, 1967.
- *Eirik: Corazón de Vikingo / I na kamnyakh rastut derevya | Dragens Fange.* Dirs.: Stanislav Rostotsky, Knut Andersen. Rusia / Noruega, 1985.
- *El ataque de los normandos / I Normanni.* Dir.: Giuseppe Vari. Italia, 1962.
- *El guerrero del tiempo / The Runestone.* Dir.: Willard Carroll, EE. UU., 1991.
- *El guerrero nº 13 / The 13th Warrior.* Dir.: John McTiernan. EE. UU., 1999.
- *El Nórdico / The Norseman.* Dir.: Charles B. Pierce. Reino Unido, 1978.
- *El último de los vikingos / L'ultimo dei Vikinghi.* Dir.: Giacomo Gentilomo. Italia, 1961.
- *El último vikingo / Den Sidste Viking.* Dir.: Jesper W. Nielsen. Dinamarca, 1996.
- *Embla.* Dir.: Hrafn Gunnlaugsson. Islandia, 1991.
- *Erik el vikingo / Erik the Viking.* Dir.: Terry Jones. Reino Unido, 1989.
- *Erik, el Vikingo / Erik, il vichingo.* Dir.: Mario Caiano. Italia, 1965.
- *Grendel.* Dir.: Nick Lyon. EE.UU., 2007.
- *Grendel Grendel Grendel.* Dir.: Alexander Stitt. Australia, 1981.
- *Hammer of the Gods.* Dir.: Chapkanov Todor. EE. UU. 2009.
- *Här kommer bärsärkarna.* Dir.: Arne Mattsson. Suecia, 1965.
- *La balada del rey vikingo / Balladen om Holger Danske.* Dir.: Laila Hodell. Dinamarca, 1996.
- *La furia de los vikingos / Gli Invasori.* Dir.: Mario Bava. Italia, 1961.
- *La isla del fin del Mundo / The Island at the Top of the World.* Dir.: Robert Stevenson. EE UU., 1974.
- *La leyenda de las vikingas y su viaje a las aguas del gran dios serpiente / The Saga of the Viking Women and Their Voyage to the Waters of the Great Sea Serpent.* Dir.: Roger Corman. EE. UU., 1957.
- *La reina vikinga / The Viking Queen.* Dir.: Don Chaffey. EE. UU., 1967.
- *La venganza de los vikingos / Í skugga hrafnsins.* Dir.: Hrafn Gunnlaugsson. Islandia, 1988.
- *La verdadera historia de Hamlet, príncipe de Dinamarca / Prince of Jutland.* Dir.: Gabriel Axel. Países Bajos / Reino Unido / Dinamarca, 1994.
- *Legends of Valhalla: Thor.* Dir.: Óskar Jónasson, Toby Genkel, Gunnar Karlsson. Islandia 2011.
- *Leif Erickson, Discoverer of North America.* Dir.: Phil Nibbelink. EE. UU., 2000.
- *Los cuchillos del vengador / I coltelli del vendicatore.* Dir.: Mario Bava. Italia, 1966.
- *Los invasores / The Longships.* Dir.: Jack Cardiff. Reino Unido, 1964.
- *Los vikingos / The Vikings.* Dir.: Richard Fleisher. EE. UU., 1958.

- *Ojo por ojo / Hrafninn Flýgur*. Dir.: Hrafn Gunnlaugsson. Islandia, 1985.
- *Outlander*. Dir.: Howard McCain. EE. UU., 2008.
- *Pathfinder*. Dir.: Marcus Nispel. EE. UU., 2007.
- *Príncipe Valiente / Prince Valiant*. Dir.: Henry Hathaway. EE. UU., 1954.
- *Ruudi*. Dir.: Katrin Laur. Estonia / Alemania, 2006.
- *Severed Ways: The norse discover of America*. Dir.: Tony Stone. EE. UU., 2007.
- *Sigurd Drakedreper*. Dirs.: Knut W. Jorfald, Lars Rasmussen. Noruega, 1989.
- *Stara Basn. Kiedy slonce bylo bogiem*. Dir.: Jerzy Hoffman. Polonia, 2003.
- *Sweaty Beards*. Dir.: Joakim Jardeby. Suecia, 2010.
- *Tales of the Vikings*. Serie de televisión, 1959-1960.
- *Tarkan contra los Vikingos / Tarkan Viking Tani*. Dir.: Mehmet Aslan. Turquía, 1971.
- *The Viking*. Dir.: Roy William Neill. EE. UU., 1928.
- *The Viking Sagas*. Dir.: Michael Chapman. EE. UU., 1995.



The Vikings. United Artists, 1958. *Los vikingos,* película dirigida por Richard Fleischer y protagonizada por Kirk Douglas, Tony Curtis, Janet Leigh y Ernest Borgnine. Basada en la novela *The Viking,* de Edison Marshall.

- *Thor*. Dir.: Kenneth Branagh. EE. UU., 2011.
- *Thor & Loki: Blood Brothers*. Dirs.: Jöel Gibbs, Mark Cowart. EE. UU. 2011. Recopilación d cuatro cortometrajes publicados en la web de Marvel.
- *Thor: Tales of Asgard*. Dir.: Sam Li. EE. UU., 2011.
- *Útlaginn*. Dir.: Ágúst Guðmundsson. Islandia, 1981.
- *Valhalla*. Dirs.: Jeffrey J. Varab, Peter Madsen. Dinamarca, 1986.
- *Valhalla Rising*. Dir.: Nicolas Winding Refn. Dinamarca / Reino Unido, 2009.
- *Viaje en el Tiempo: La maldición de la bruja vikinga / Vølvens forbandelse*. Dir.: Mogens Hagedorn. Dinamarca, 2009.

- *Vickie el Vikingo / Wickie und die starken Männer.* Dir.: Michael Herbig. Alemania, 2009.
- *Vicky el Vikingo y el Martillo de Thor / Wickie auf großer Fahrt.* Dir.: Cristiano Ditter. Alemania, 2011.
- *Vikingdom.* Dir.: Yusry Abdul Halim. Malasia, 2012.
- *Yaroslav. Tysyachu let nazad.* Dir.: Dmitri Korobkin. Rusia, 2010.

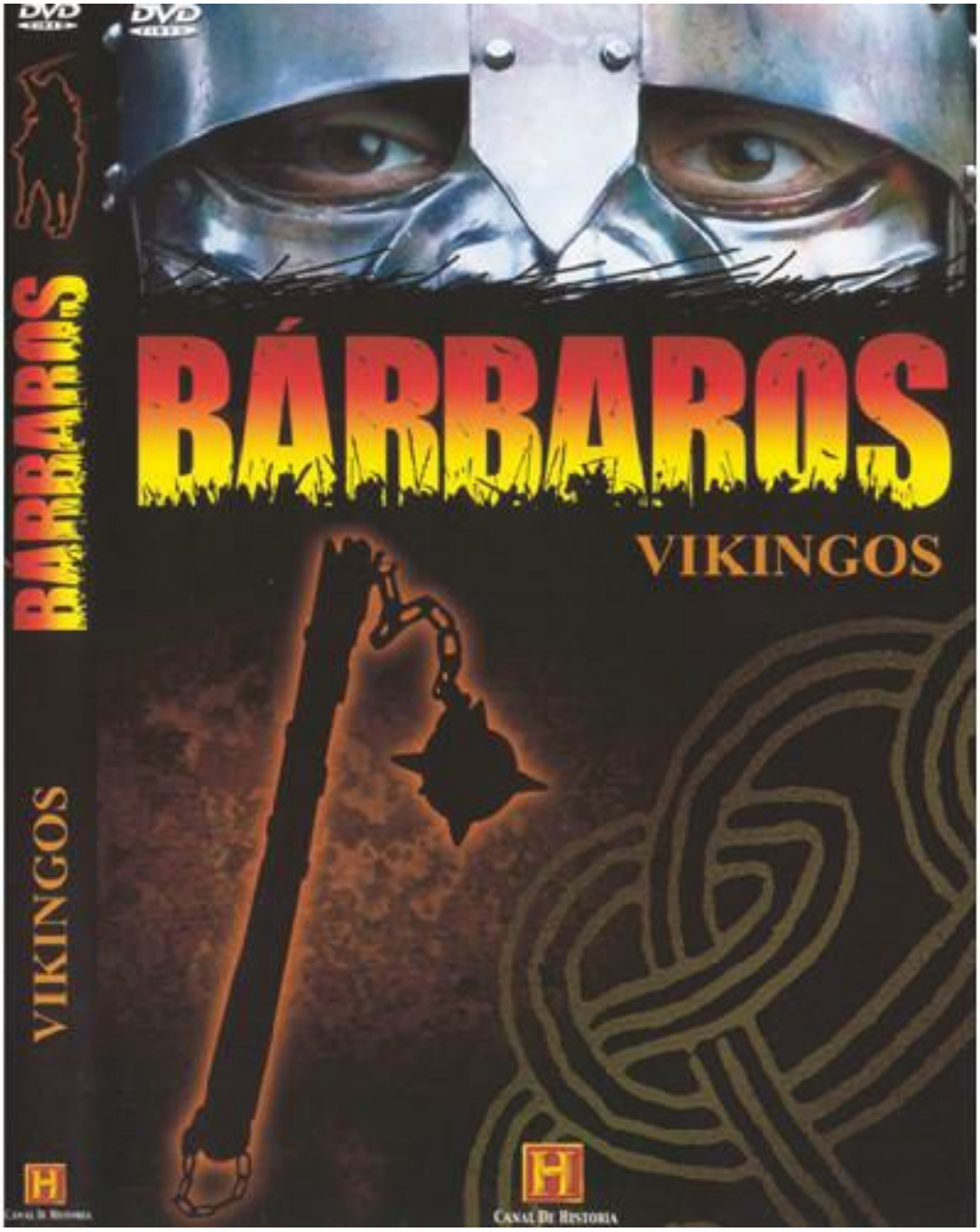
Cortometrajes

- *Canada Vignettes: Newfoundland.* Dir.: George Geertsen. Canadá, 1978.
- *Canada Vignettes: The Visitor.* Dir.: Dan J. McCrimmon. Canadá, 1979.
- *Jotun - Journey of a Viking.* Dir.: Jotun Team.
- *Northmen.* Dir.: Philip Stevens. Reino Unido, 2009.
- *Roads to Asgard.* Dir.: Robert Towne. EE. UU., 2009.
- *The Saga Of Biorn.* Dir.: The Animation Workshop. Dinamarca, 2011.

Documentales

- *1066: The Battle for the Middle Earth.* Reino Unido, Hardy Pictures, 2009.
- *The Vikings. Voyage of the Longships.* Estados Unidos: IMP, 2003.
- *Ancient Warriors. The Vikings.* 3 vols. Discovery channel, 1994.
- *Bárbaros. Los Vikingos. [Barbarians]* Estados Unidos, Canal de Historia, 2003.
- *First Blood. Episodio 1: Blood of the Vikings.* Reino Unido, BBC, 2001.
- *Invasion. Episodio 2: Blood of the Vikings.* Reino Unido, BBC, 2001.
- *Last of the Vikings. Episodio 3: Blood of the Vikings.* Reino Unido, BBC, 2001.
- *Rulers. Episodio 4: Blood of the Vikings.* Reino Unido, BBC, 2001.
- *The Sea Road. Episodio 5: Blood of the Vikings.* Reino Unido, BBC, 2001.
- *Los Vikingos. El viaje a América* / Canal de Historia.
- *Cities of the Underworld. Viking Underground* / History Channel.
- *La Batalla de los dioses. Beowulf* / Canal de Historia.
- *La Batalla de los dioses. Thor* / Canal de Historia.
- *Det brente skipet (El barco en llamas)* / Televisión Noruega.
- *Fury From the North* / History Channel.
- *Guerreros - Terror vikingo* / Canal de Historia.
- *Havhingsten bliver bygget (La construcción del Sea Stallion)* / DR2, Dinamarca.
- *History of Russia 001. Rurik* / TVC.
- *History of Russia 002 – Variags* / TVC.

- *In Search of Athelstan* / BBC.
- *In Search of Eric Bloodaxe* / BBC.
- *Ivar the Boneless* / Discovery Channel.
- *Leif Erickson* / History Channel.
- *La Saga de Erik el Rojo* / DR-Derede, Dinamarca.
- *Laxdœla Saga* / BBC4.



Documental de la serie *Bárbaros,* del Canal de Historia.

- *Lost Worlds. The Vikings* / History Channel.
- *Secrets of the Viking Warriors. Raiders by Design* / National Geographic.
- *Secrets of the Viking Warriors. Victims of Success* / National Geographic.
- *The Saga of a Viking Age Longhouse in Iceland/ Jesse Byok.*

- *The Varangian Rus* / Nova.
- *The Viking Sagas* / BBC.
- *The Viking Serpent: Secrets of the Celtic Church in Norway* / Harald Boehlke.
- *The viking ships* / History Channel.
- *The Vikings: Voyage to America* / History Channel.
- *Viaje hacia nuevos mundos / Canal de Historia*.
- *Viking Visitors to North America* / National Film Board of Canadá.
- *Viking Wars. The Norse Terror* / Discovery Channel.
- *Viking! The Norse Raiders* / History Channel.

Algunas curiosidades

- La película vikinga más antigua conocida es *Vikingblod* (Dinamarca, 1907), dirigida por Viggo Larsen.
- La película española *El príncipe encadenado* (Luis Lucia, 1960), basada en *La vida es sueño* (Calderón de la Barca), se pasó por las televisiones norteamericanas bajo el nombre de *King of the Vikings*.
- La primera película vikinga en color fue *The Viking* (USA, 1028), dirigida por Roy Neill.
- La primera película sobre la «Ruta del Este» fue la coproducción italo-yugoslava *Los tártaros* (1960), en la que vikingos y tártaros hacen una alianza para atacar a los eslavos. Los actores principales fueron Orson Wells y Victor Mature.
- La primera película vikinga española (coproducción italiana) fue *Erik el Vikingo* (Mario Caiano, 1965). La aportación española fueron los actores Elisa Montes y Eduardo Fajardo Tuvo distribución internacional.
- El héroe del cómic turco Tarkan fue pasado al cine en varias películas; una de ellas, *Tarkan Viking Kani* (1971),luchando contra los vikingos.
- La primera incursión Disney en el mundo vikingo fue T*he Island at the Top of the World* (Robert Stevenson, 1974), basada en la novela *The Lost Ones,* de Ian Cameron.
- La primera película de animación fue *Valhalla* (Dinamarca, 1986), basada en los cómics de Peter Madsen.
- *The prince of Jutland,* coproducción anglo-danesa de 1993, está basada en la vida de Hamlet tal como está recogida en la *Gesta Danorum* de Saxo Gramatico.

VIKING METAL

Portada del disco *Blodhemn* (Osmose, 1998), de los noruegos Enslaved. Junto a los suecos Bathory, se les suele considerar como los iniciadores del *viking metal.*

Dentro de la extensa familia de la música, hay un subgénero englobado en la amplia panorámica del *rock* que es el *viking metal*. No puede decirse que tenga unas bases estrictas, ya que podemos encontrar canciones de prácticamente todos los estilos con que se ha mezclado el *rock,* desde el *heavy* al progresivo, desde el *folk* hasta los rincones más oscuros. Las letras suelen tratar temas históricos, épicos, mitológicos; en ocasiones, son antiguos poemas o una revisión de viejos cantos populares y los sonidos étnicos del norte.

Una antología básica, representando todas las corrientes del *viking metal,* podría incluir estos temas:

AMON AMARTH. *The pursuit of the vikings.*

BATHORY. *Twilight of the gods.*

BLIND GUARDIAN. *Valhalla.*

BOKNAGAR. *The eye of Oden.*

DOOMSWORD. *Shores of Vinland.*

EINHERJER. *Dragons Of The North.*

ENSIFERUM. *Dragonheads.*

ENSLAVED. *Path to Vanir.*

EPINIKION. *Varyagi.*

FALKENBACH. *When Gjallarhorn Will Sound.*

FINNTROLL. *Trollhamaren.*

FJORD. *Vinland the Pround.*

FOLKHEART. *By the sword of my father.*

FORTIð. *Baldur's Murder.*
GLITTERTIND. *Nordmannen.*
GWYDION. *The terror of the Northern.*
KINGS OF ASGARD. *The last journey.*
LEAVES' EYES. *Elegy.*
LED ZEPPELIN. *Immigrant song.*
MANEGARM. *Mina Faders Hall.*
MANOWAR. *Thor, the Powerhead.*
OAKENSHIELD. *Ginnungagap.*
REBELLION. *Ynklinga Saga.*
SIG:AR:TYR. *Nights all nine.*
SKALD. *In the open sea.*
SKALMOLD. *Kvaden.*
SONATA ARCTICA. *Thor, the thunder god.*
STORMWARRIOR. *Odin's Warriors.*
SVARTSOT. *Tvende ravne.*
THERION. *Midgard.*
THYRFING. *Mjöllner.*
TURISAS. *From Holmarg and beyond.*
TYR. *Ormurin Langi.*
UNLEASHED. *Black Horizon.*
VINTERSORG. *Idétemplet.*
WHITE SKULL. *Asgard.*
WIZARD. *Dead hope.*
XIV DARK CENTURIES. *Julenzeit.*
YGGDRASIL. *Höstmörkrets Natt.*
YNGWIE MALMSTEEN. *I'm a viking.*

Otro disco recopilatorio, más calmado y cercano al *folk* podría estar formado por:

Grupo	Disco
ÁRSTÍÐIR LÍFSINS	*Morgunn í grárri vindhjálsmars þoku við Berufjörð*
FAUN	*Egil saga*
FEJD	*Bergakungen*
FFERYLLT	*Viking's Home*
GARMARNA	*Vedergällningen*
GJALLARHORN	*Suvetar*

HAGALAZ RUNEDANCE	*Seeker divine*
JETHRO TULL	*Cold wind to Valhalla*
KRAUKA	*Sigurdkvaden*
LES BÂTARDS DU NORD	*Lindisfarne*
LUMSK	*Trolltind*
MYTHOTYN	*Tills dagen cryr*
POETA MAGICA	*Edda Theme*
WARDRUNA	*Hagall*

LITERATURA

Novela histórica

ANDERSON, Poul. *La espada rota*. Madrid: Anaya, 1993.

–, *La saga de Hrolf Kraki*. Madrid: Anaya, 1993.

BENGTSSON, Frans G. *Orm el Rojo*. Barcelona: Edhasa, 2010.

CAVANILLAS DE BLAS, Antonio. *Harald el Vikingo*. Madrid: La Esfera de los Libros, 2011.

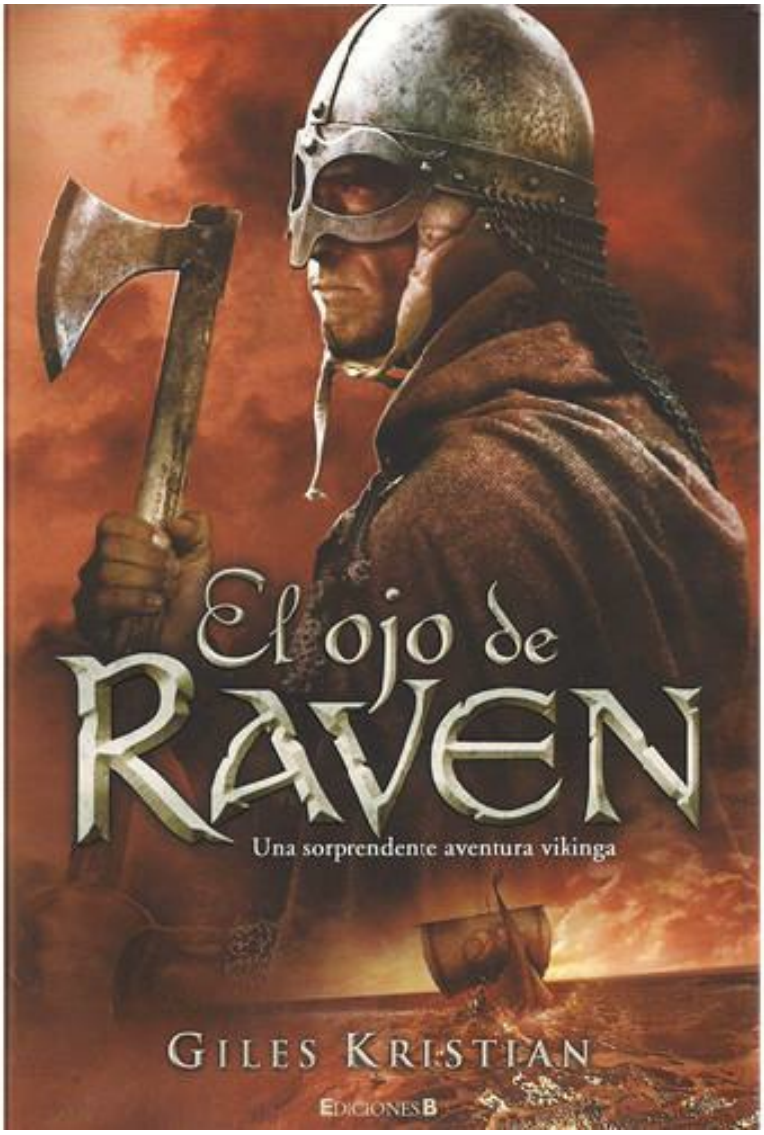
CORNWELL, Bernard. *Serie sajones, vikingos y normandos*. Barcelona: Edhasa.

HAGGARD, H. *Eric ojos brillantes*. Madrid: Miraguano, 1991.

HARRIS, Joanne. *Runas*. Madrid: Alfaguara, 2008.

JANODA, Jeff. *Los clanes de la tierra helada*. Barcelona: Roca, 2011.

KRISTIAN, Giles. *Serie Raven*. Barcelona: Ediciones B.



Primera novela de la serie «Raven», del inglés Giles Kristian, publicada en español por Ediciones B.

LACUEVA, Amando. *El triángulo vikingo*. Málaga: Mundos Épicos, 2008.

LOW, Robert. *El camino de las ballenas*. Barcelona: Edhasa, 2011.

ÓLAFSSON, Kristinn R. *La saga de Fiólmod el Intrépido*. Barcelona: RBA, 2005.

ORTEGA BLAKE, Arturo. *Leif, el hijo de Erik*. Barcelona: Grijalbo, 2008.

PAZ, Montse de. *El heredero del clan*. Madrid: Espasa, 2011.

SEVERIN, Tim. *Vikingo: el hijo de Odín*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2011.

SIERRA PONCE DE LEÓN, Vicente. *Olav II, rey de Noruega*. Pontevedra: Servicio de Publicaciones Excma. Diputación Provincial de Pontevedra, 2000.

TOLKIEN, J. R. R. *La leyenda de Sigurd y Gudrún*. Barcelona: Minotauro, 2010.

VELASCO, Manuel. *La saga de Yago*. Madrid: Alcántara, 1999.

–, *Nacido en Vinland*. Madrid: Entrelíneas, 2003.

–, *Erik el Rojo*. Córdoba: Arcopress, 2005.

WEBER, Patrick. *Vikingos,* Barcelona: El Andén, *2007*.

VOLPINI, Federico. *La noche de los lobos*. Madrid: Nocturna, 2011.

Novela romántica

COULTER, Catherine. *La serie vikinga*. Barcelona: Styria.

GRAHAM, Heather. *Trilogía vikinga*. Barcelona: Cisne.

HILL, Sandra. *Las series Vikingos 1 y 2*. Barcelona: Roca.

Novela juvenil

CIDDOR, Anna. *Serie Magia vikinga*. Barcelona: Ediciones B, 2003.

LANGRISH, Katherine. *La colina de los trolls*. Madrid: Alfaguara Juvenil, 2004.

PRADAS, Nuria. *Raidho: un viaje con los vikingos*. Barcelona: Combel, 2011.

VIDAL, César. *El perro de Gudrum*. Madrid: Espasa Juvenil, 1999.

–, *La mandrágora de las doce lunas*. Madrid: El Barco de Vapor, 2000.

Cómics

No puede decirse que dentro de los cómics de fantasía heroica haya muchos héroes vikingos, a pesar de que en buena medida ese género deba su existencia a las leyendas nórdicas. Muchos autores clásicos de aventuras, desde Ridder Hagard hasta Robert E. Howard o Tolkien, fueron grandes lectores de sagas y mitología vikingas. Aun así, puede decirse que hubo un subgénero que recibió el nombre de *viking fantasy*. La tendencia actual es la de ajustarse más a la historia conocida, con unos protagonistas que ya no están en la línea de los superhéroes musculosos.

Algunos cómics españoles

Autor desconocido. *Los vikingos*. Barcelona: Mateu editor, 1959. 16 números basados en la película del mismo nombre dirigida por Richard Fleisher.

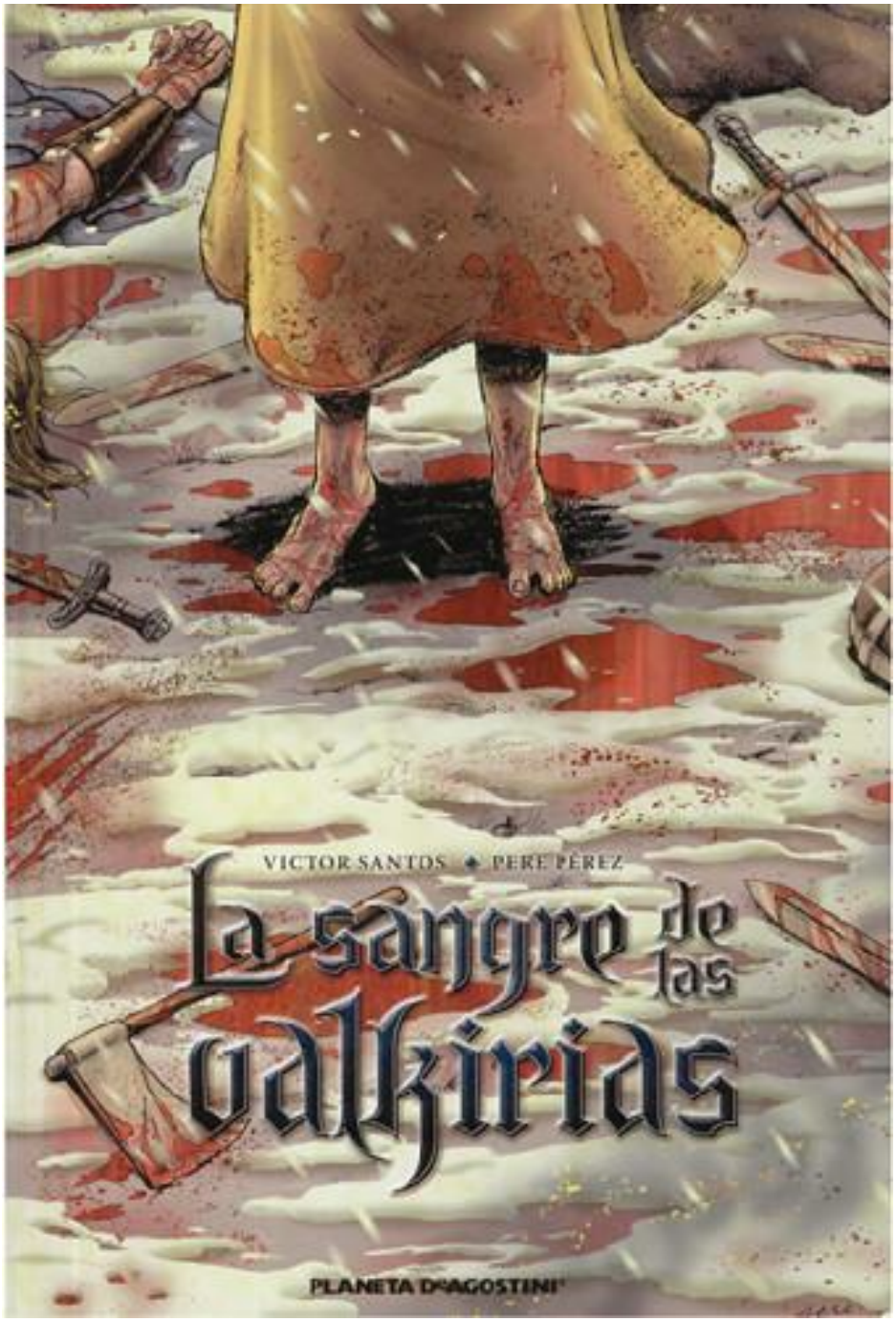
BERMEJO, Luis y ALONSO, Matías. *Vida y costumbres de los vikingos*. Valencia: Maga, 1965. Colección de cromos dibujados como un cómic. Sobre textos de Pedro Quesada.

BROCAL REMOHÍ, Jaime y SESÉ e HISPANO. *Katan*. Barcelona: Toray, 1960. Reeditada en 1980 por Ursus Ediciones.

BROCAL, Jaime e HISPANO. *Ögan*. Barcelona: Boixher, 1966. Sería publicado en Francia entre 1963 y 1972, participando también los dibujantes Auraleon, Adolfo Buylla, César López, Francisco Puerta y Jaime Juez. Después, se recopilaría en una colección española de 104 fascículos.

MORA, Víctor. *Capitán Trueno*. Varios números con trasfondo vikingo.

ORTIZ, José e HISPANO, Mariano. *Sigur, el Wikingo*. Barcelona: Toray, 1958. Primer *viking fantasy* conocido de origen español. En 1980 se publicó una versión modernización en la revista *Creepy*.



La sangre de las valkirias, de Victor Santos y Pere Pérez. Planeta DeAgostini, 2009

SANTOS, Víctor y PÉREZ, Pere. *La sangre de las valkirias*. Barcelona: Planeta DeAgostini, 2009. Cómic destinado a un público adulto con un notable contenido de sexo y violencia.

VÁZQUEZ, Antonio. *Vikingos*. Subcultura Webcomics, 2009. Cómic *on-line* de la serie «Caleorn» (un guerrero cántabro del siglo X) con temática vikinga.

Algunos cómics vikingos internacionales

BROWN, Dick. *Hagar the Horrible*. Estados Unidos. Tira cómica publicada a partir de 1973 en periódicos de todo el mundo. Continuada por Chris Brown (hijo de Dick). En los países de habla hispana recibió los nombres de Olaf el vikingo, Olafo el terrible u Olafo el amargado.

FUNCKEN, Lilianes y Fred. *Harald le Viking*. Bélgica: Tintin, 1956. Se reeditó en varios álbumes en 1983.

GOLDEN, Christopher, DEBNAM, Albert y Giordano. *Thundergod*. USA: Crusade Entreteinment, 1996.

HUGDEBERT. *Les Vikings*. Francia: Sybaris, 2006. Cómic erótico.

JODLOMAN, Jesús. *Ramir*. Filipinas: Bulaklak, 1955. Escrito en tagalo.

KANIGHER, Rober y KUBERT, Joe. *Príncipe vikingo*. USA: The Brave and the Bold, 1955. En España Ediciones Zinco publicaría en 1993 un libro llamado *Gloria vikinga,* con varias historias en color de este personaje, adaptado por Bo Hampton y Lee Marrs.

KRESSE, Hans. *Eric, el Hombre del Norte*. Holanda: Het Laatst Nieuws, 1946. El mismo autor y la misma publicación darían lugar años más tarde a las aventuras de Erwin, hijo de Eric.

LAWRENCE, Dan. *Eric the Viking*. Reino Unido: 1968. Reeditado en Francia entre 1974 y 1983 en 11 álbumes.

LEE, Stan, LIEBER, Larry y KIRBY, Jack. *Thor (también The Mighty Thor)*. USA: Marvel. Creado en 1962, siendo continuado hasta la actualidad por otros autores.

LEIGH, Brian y BULMER, Kenneth. *Karl the Viking*. Lion: Reino Unido, 1959. Serie que duraría cuatro años.

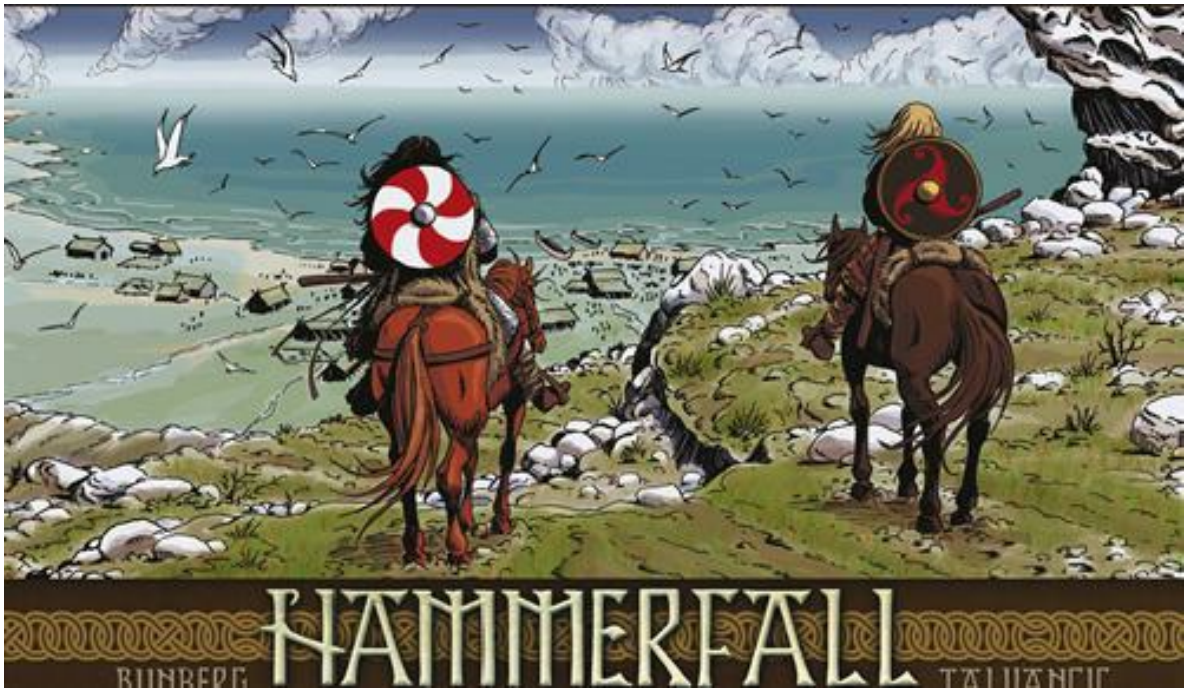
MITTON. *Chroniques Barbares*. Francia: *Dupuis*. Es una serie de 6 álbumes publicados entre 1995 y 2000. Se recopilaron en un tomo integral en 2010.

PATTY, Sean. *Worgard, viking berserkir*. Canadá: Battleground Victory, 2006. Serie iniciada en 1997 y retomada en el 2006 como inicio de una colección de novelas gráficas.

RODI, Robert y RIBIC, Esad. *Loki*. Marvel, 2004. Miniserie de 4 números que fueron recopilados en un libro.

ROSINSKI, De y VAN HAMME. *Thorgal*. Bélgica: Tintin, 1977). Es la serie con protagonista vikingo que más ha durado. Comenzó a publicarse en la revista *Tintin,* para pasar a tener sus propios libros en la editorial Le Lombard. Publicado en español por la Colección Pandora, de Norma Editorial.

RUNBERG, Sylvain y TALIJANCIC, Boris. *Hammerfall*. Francia: Dupuis. Serie de 4 volúmenes publicada entre 2007 y 2009, recopilada en un integral en 2012.



Serie «Hammerfall», de Sylvain Runberg y Boris Talijancic, publicada en Francia por Dupuis.

SIMON, Joe y KIRBY, Jack. *The Villain from the Valhalla*. USA: Adventure Comics, 1942. El dios vikingo Thor, que tiene unas características idóneas para ser el clásico héroe de cómic con superpoderes, iría evolucionando en *The Magic Hammer* y *Tales of Asgard,* hasta llegar a la famosa serie de Marvel con su propio nombre.

TIBODEAUX, Michael y SCHWARTZ, Davis. *The Last of the Viking Heroes*. Genesis West Comix, 1987.

WEBER, Patrick y SIEURAC, Laurent. *Vikings!*. Francia: Dupuis, 2010. Primer volumen de la adaptación de la novela del propio guionista. Historia ambientada en la Normandía de la II Guerra Mundial y el siglo X.

Portada del primer número de la serie Thor / First Thunder (Marvel, 2010), donde se cuenta el origen y el primer año en la Tierra del dios del Trueno y príncipe del Asgard.

WOOD, Brian. *Northlanders*. USA: Vertigo/DC Comics. Serie de comic-books ambientada en diversas épocas de la era vikinga.

YUKIMURA, Makoto. *Vinland Saga*. Japón: Afternoon. Serie manga iniciada en 2005.

Amra. USA: Sat-Studded Comics, 1968. Basado en el personaje creado por R. E. Howard.

Sigurd, de Hans Rudi Wascher. Alemania, 1953. El héroe de la *Saga de los Nibelungos,* pero con el nombre de su equivalente en las leyendas vikingas, revivió sus aventuras durante más de mil semanas para el público alemán.

VIDEOJUEGOS, JUEGOS DE ROL E INTERNET

Videojuegos

- *Age of Mythology* (Ensemble Studios/Microsoft Game Studios – MacSoft, 2002).
- *Erik the Viking* (Level 9 Computing/Mosaic Publishing, 1984).
- *Farm Frenzy - Viking Heroes* (Alawar Entertainment, 2011).
- *Lost Vikings 2: Norse by Norsewest* (Blizzard Entertainment/Beam Software, Interplay Entertainment,1997).
- *Northland* (Runesoft/Funatics GmbH, Macversion by Runesoft GmbH, 2002, 2011).
- *Pirates, Vikings and Knights II* (PVKII Team / Steam, 2010).
- *Rune* (Human Head Studios/Gathering of Developers, Loki Software, 2000).
- *Rune: Halls of Valhalla* (Human Head Studios/Gathering of Developers, 2001).
- *Rune: Viking Warlord* (Human Head Studios/2001).
- *The Lost Vikings* (Silicon & Synapse/Interplay Entertainment (1992), Blizzard Entertainment (2003).
- *Thor: God of Thunder* (Liquid Entertainment/Sega, 2011).
- *Valkyrie Profile* (tri-Ace/Square Enix, 1999).
- *Valkyrie Profile: Lenneth* (TOSE/Square Enix, 2006).
- *Viking Child* (Image Design Limited/Atari, 1991).
- *Viking: Battle for Asgard* (The Creative Assembly/Sega, 2008).
- *Vikings* (Index+/France Télécom Multimédia, 1998).

Viking-Battle for Asgard. Juego de acción *(hack and slash),* basado en la mitología nórdica, desarrollado por Creative Assembly y publicado por SEGA (2008).

Juegos de rol

Asgard
Enter the Viking
Koning 2
Midgard
Midgard: Viking Legends
Ragnarök
RuneQuest
RuneQuest II Vikings
Rus
Valherjar: The Chosen Slain
Viking Clan
Vikings of Thule
Vikings (rpg)
Vikings & Valkyrs
Yggdrasill

Vikings of Thule es un *Massively Multiplayer On-line Role Playing Game* (MMORPG) desarrollado por Gogogic para ser jugado *on-line*.

Internet

BBC - Vikings
bbc.co.uk/history/ancient/vikings

Foteviken
foteviken.se

Vikingskipshuset (Oslo, Noruega)
www.khm.uio.no/vikingskipshuset

Lofotr (Islas Lofoten, Noruega)
www.lofotr.no
North Atlantic Saga
mnh.si.edu/vikings

NOVA - Vikings
pbs.org/wgbh/nova/vikings

Saga de las Orcadas
orkneyjar.com/history/saga.htm

Territorio Vikingo (*blog* del autor), eldrakkar.blogspot.com.

Viking Ship Home Page
pitt.edu/~dash/ships.html

Ribes Vikinger (Ribe, Dinamarca)
ribesvikinger.dk

Vikingeskibs Museet (Roskilde, Dinamarca)
vikingeskibsmuseet.dk

Jorvik Viking Centre
vikingjorvik.com

Apéndices

Pieza del Ajedrez de Lewis. Museo Nacional de Escocia, Edimburgo.

I

Nombres vikingos

INTRODUCCIÓN

Al noveno día del nacimiento se hacía la ceremonia del *ausa vatni,* cuando el bebé recibía al mismo tiempo el alma y el nombre, ya que estos dos conceptos estaban directamente entrelazados y conformaban de alguna manera el futuro del nuevo ser. Por eso, era bastante corriente que recibiese el mismo nombre de algún admirado familiar fallecido recientemente, porque se suponía que así recibiría algunas de las características de aquella persona; es posible que en algunas familias se pensase que el espíritu del fallecido retornase al propio grupo familiar dentro de ese nuevo miembro.

El apellido se formaría con el nombre del padre y el sufijo *-son* o *-dottir* 'hijo/a de'. En algunos casos, el niño recibía también un nombre «cariñoso», que será usado exclusivamente por familiares y amigos.

Años más tarde, puede que reciba un *heiti,* apodo, que podría llegar a ser más utilizado que el propio nombre. Este podría reflejar características físicas (*sterki,* 'fuerte'), costumbres (*mjöksiglandi,* 'viajero'), temperamento (*kirre,* 'tranquilo'), profesión (*smildur,* 'herrero'), creencias (*kristni,* 'cristiano'). También había otros que eran auténticos nombres de guerra, como *hausakljúfr* (aplastacráneos) o *blóðøx* (hachasangrienta).

Existen algunos apodos que quedaron escritos en alguna saga, pero que aún no se conoce el significado, como son *buna* y *bjolan.* Si el padre tenía un apodo que se usase más que el nombre, el apellido del hijo se podría formar con aquel, como ocurre con el protagonista de la *Saga de Gisli Sursson,* siendo *Sur* el apodo de Thorbjorn, su padre.

También existían ceremonias para adoptar oficialmente a un hijo, en la que el joven era presentado a la comunidad; el nuevo miembro oficial de la familia llevaría en su apellido el sufijo *-fostri.*

NOMBRES MENCIONADOS EN LAS SAGAS Y EN LA PIEDRAS RÚNICAS

Masculinos		Femeninos
Ake	Ivar	Aud
Anwend	Jarlabanke	Estrid
Asbjorn	Ketil	Fastvi
Aslak	Kjallakr	Freydis

Asgot	Kjeld	Grimhild
Asser	Kolbjorn	Groa
Asvald	Leif	Gudrid
Asved	Manne	Gudrun
Bjarni	Njal / Njall	Gunborga
Bjorn	Odd	Gunhild
Brand	Oddketil	Halldis
Brandr	Olaf / Olav	Hallfrid
Cnut / Knud	Orm	Hallveig
Einar	Pallig	Ingrid
Ejulf	Ragnar	Jorunn
Eirik / Erik	Rognvald	Kolfinna
Eyjolf	Rolf	Kolgrima
Finnbogi	Runolf	Odindisa
Floki	Sakse	Ragnhild
Frobjorn	Samr	Rjupa
Frodi	Sigurd	Sigrid
Gamli	Snorri	Thjodhild
Gardi	Solvi	Thora
Geirstein	Styr	Thorbjorg
Grim	Sveinn/ Svend	Thorgerd
Gudmund	Thorbjorn	Thorgunna
Gunnbjorn	Thorbrand	Thorunn
Gunnvor	Thord	Thurid
Hafgrim	Thorfinn	Thyre
Hakon	Thorgeir	Tola
Halfdan	Thorgils	Tove
Hallad	Thorhall	Viborg
Harald	Thorir	Yngvild
Helgi	Thorkel	
Herjolf	Thorlak	
Hove	Thormod	
Hrafn	Thorstein	
Hrólfr	Thorvald	
Hrollaug	Thorvard	
Illugi	Ulf	
Ingjald	Valthjof	
Ingolf	Vifil	
Isleif	Wulfstan	

Una familia de recreacionistas del grupo Jomsvikings en el festival de Moesgard, Dinamarca.

II

Reyes vikingos

REYES DE NORUEGA

Las sagas mencionan una treintena de reinos de fronteras y dinastías más bien imprecisas, de los que quedaron nombres de reyes como Audbjorn de Fjordane, Herthjóf de Hordaland, Sulke de Rogaland Huntiof de Nordmøre, Arnvid de Sunnmøre. Desde la unificación de Harald I (872) hasta la muerte de Harald III (1066):

Harald el de Hermosos Cabellos	872-933
Erik Hachasangrienta	930-934
Haakon el Bueno	934-961
Harald II	961-976
Håkon Sigurdsson (*jarl* de Lade)	976-995
Olaf Tryggvason	995-1000
Svend I Barbapartida (danés)	999-1015
Olaf Haraldsson el Santo	1015-1028
Canuto el Grande (danés)	1028-1035
Magnus I el Bueno	1035-1047
Harald III el Severo	1046-1066

REYES DE DINAMARCA

Antes de la unificación del país llevada a cabo por Harald Dienteazul había varios reinos (los más importantes fueron Jutlandia y Lejre) en los que no resulta fácil establecer una cronología de monarcas.

Las sagas y la *Gesta Danorum* mencionan nombres de reyes como Halfdan, Hrothgar, Halga o Hrólf Kraki, de la dinastía Rig y Scylding. O Hemming Halfdansson, Ragnfrid, Harald Klak, Anulo del reino de Jutlandia. Posiblemente, su poder y el contorno de sus reinos dependía de las circunstancias políticas y los enlaces interfamiliares.

La dinastía más conocida y con más continuidad en la «era vikinga» fue la de Gorm, cuyo linaje ha permanecido desde entonces hasta la actual reina Margarita:

Gorm el Viejo	948-958
Harald Dienteazul	958-986
Sven I Barbapartida	986-1014
Harald II	1014-1018
Knud I el Grande	1018-1035
Hardeknud	1035-1042
Magnus I el Bueno	1042-1047
Sven II Estridsen	1047-1074

REYES DE SUECIA

Al igual que en los otros dos países escandinavos, en las fuentes mencionan numerosos reyes con los que no resulta fácil establecer una cronología fiable. La *Saga de los Ynklingos* establece una línea sucesoria de una treintena de monarcas, desde Njörðr hasta Rögnvaldr, pero sin que tengamos ninguna seguridad sobre sus tiempos de reinado y el límite de sus reinos. Durante la era vikinga, gobernaron en Suecia los reyes de la casas de Munsö y Stenkil:

Erik el Victorioso	970–995
Olof Skötkonung	995–1022
Anund Jacob	1022–1050
Emund el Viejo	1050-1060
Stenkil Ragnvaldsson	1060–1066
Erik Stenkilsson	1066–1067
Erik el Pagano	1066-1067

III

Personajes vikingos curiosos

Asa de Skane: antes de asesinar a su marido, le manipuló para que matase a su propio hermano Halfdan el Valiente. El hijo de Halfdan acudió para vengar el asesinato de su padre y rodeó la residencia de Asa; cuando esta vio que no podría escapar, ella misma le prendió fuego a la casa, muriendo abrasada.

Aud la Sabia: una de las primeras mujeres que lideraron los asentamientos vikingos en Islandia. Vivió en Noruega, Irlanda, las Hebridas y las Orcadas. Finalmente decidió emprender un viaje de colonización a Islandia. Cuando llegó, reclamó la tierra de Dales (Dalasýsla), siendo la primera mujer conocida que hizo tal cosa. También fue una de las primeras islandesas en convertirse al cristianismo.

Auðunn illskælda: *Skald* de Harald I de Noruega. Su apodo (mal escaldo) se lo ganó al copiar dentro de una poesía unos versos que había compuesto otro poeta. El poema se conoció popularmente como «el del refrán robado».

Cecilia Vilhjalmsdottir: tras descubrir que su esposo la engañaba, se escapó. Regresó disfrazada de hombre, venció a su esposo en varias partidas de ajedrez y lo derrotó en un duelo, tras el cual se quitó el yelmo, descubriendo su identidad.

Egil Skallagrimsson: islandés, recitó su primera poesía en público a los tres años, a los siete cometió su primer asesinato y a los doce se enfrentó con las armas a los hombres del rey de Noruega. Fue a partes iguales buen guerrero mercenario, vikingo, poeta y maestro de runas.

Egil Skallagrimsson es el protagonista de la saga islandesa más popular. Su *Sonatorrek* (La pérdida del hijo) está considerada como una de las cumbres de la poesía medieval europea. Imagen promocional de una dramatización de su saga producida por la emisora noruega NRK en noviembre del 2011.

Hakon Sigurdarsson: fue asesinado por su esclavo de confianza, con el que huyó cuando Olaf Trygvason regresó a Noruega reclamando el trono de su padre y la muerte del usurpador, Hakon. El esclavo, al enterarse de la recompensa ofrecida, no dudó en cortarle la cabeza a su amo; pero al llevarla ante el nuevo rey, este, tal vez pensando en qué pasaría si se propagaba la noticia y cundía el ejemplo, mandó ejecutar al esclavo.

Hervör: guerrera de los tiempo pre-vikingos que tomó las armas para defender las fronteras orientales de su reino contra los invasores hunos. Su historia está relacionada con una espada mágica.

Knud el Grande: rey vikingo de Inglaterra, prometió a un tal Edricson (un noble inglés que había asesinado a su rey Edmund, principal enemigo de Knud) hacerlo llegar más arriba de lo que lo había hecho cualquier otro noble inglés. Poco le duró la sonrisa a Edricson cuando vio de qué manera se iba a cumplir la promesa: su cabeza fue clavada en la almena más alta de la Torre de Londres.

Kveld-Ulf: abuelo de Egil Skallagrimsson, fue un *berserker* noruego que se casó y llegó a viejo, cosa que no debía ser muy habitual en este tipo de personajes; además, era un rico hacendado que se levantaba al amanecer para cuidar de sus tierras y se preocupaba por sus campesinos. Eso sí, en los atardeceres se transformaba de tal manera que la gente sabía que era mejor no estar cerca de él.

Magnus el Santo: en la *Saga de las Orcadas* se dice que era alto, sabio, generoso y buen guerrero. A esto hay que añadir que se mantuvo casto, incluso tras casarse con una joven escocesa. El narrador de la saga añade: «Tenía muchas otras cualidades, pero sólo el Señor las conoce, pues él las ocultó a los hombres». Tras su muerte sucedieron algunos milagros, lo que ocasionó que la iglesia donde fue enterrado recibiera peregrinos que querían curar sus males.

Magnus Piernas Desnudas: hijo de Olaf el Tranquilo, apodado así porque le gustaba vestir al «modo céltico», con falda. Murió luchando contra los irlandeses.

Olaf el Tranquilo: hijo de Harald Harðráði, debe su apodo a que no libró ninguna batalla, cosa realmente insólita para un rey de aquella época.

Olaf Haraldsson: antes de ser rey de Noruega, entró por el Támesis a Londres, derribando su puente con garfios de asalto, originando así un célebre estribillo que cantarían los ingleses durante siglos *(London bridge is falling down...)*.

Olaf Tryggvason: mandó construir el barco de guerra más grande conocido entre los vikingos. Se llamaba *Ormen Lange* (Serpiente Larga) y medía cerca de cincuenta metros de largo. De este Olaf se decía que era capaz de arrojar dos lanzas a la vez, pero eso no le impidió perder su valioso barco en la batalla naval de Svolder.

Onund Pie de Árbol: fue llamado así por la prótesis que tuvieron que ponerle tras perder el suyo en la batalla de Harfrsfjord.

Rollon de Normandía: antes de morir, entregó cantidades de oro a las iglesias de su territorio, pero también ordenó sacrificios humanos en honor a los dioses vikingos. Por si acaso.

El barco *Ormen Lange* del rey Olaf Tryggvason. Ilustración de Gerhard Munthe para la *Heimskringla*. Edición de J. M. Stenersen & Co, 1899.

Rusla: llamada la Roja, dirigió varias expediciones de saqueo contra las costas irlandesas, donde recibió el apodo gaélico de *Ingean Ruagh,* la doncella roja. Acudió a la llamada de mercenarios para la batalla de Clonfart, pero en el bando perdedor.

Sigtrygg Barba de Seda: último rey vikingo de Dublín, era hijo de una antigua esposa del rey irlandés Brian Boru y estaba casado con una de las hijas de este con otra esposa, mientras que el rey irlandés se casó con la madre de Sigtrygg. En 1014 se enfrentaron ambos reyes. Sigtrygg tuvo como aliado a un cuñado de Brian y al gobernador de la isla de Man, que, en medio de la contienda, se encontró a su hermano entre el enemigo. En la batalla de Clontarf, ganada por los irlandeses, murieron los dos reyes.

Svyatoslav de Kiev: fue el primer príncipe rus que ya no tenía nombre nórdico. A pesar de su título y riquezas, le gustaba dormir a la intemperie con la montura de su caballo como almohada. Murió en una emboscada tendida por los pechenegos, que recubrieron su cráneo de oro y lo usaron como copa para beber.

Thorgils: el primer rey vikingo de Irlanda, murió al ser ahogado por la hija del rey de la provincia de Meath, cuando acudió a una supuesta cita amorosa al lado de un lago.

Thorvald Eriksson: hijo de Erik el Rojo, sería el primer vikingo muerto en Vinland, tras ser herido por una flecha de los nativos, a los que llamaron *skrealing*.

Vladimir: rey de Rus, para mantener buenas relaciones con el emperador de Bizancio, se convirtió al cristianismo ortodoxo y se casó con su hermana, tras lo cual mandó a todos sus súbditos al río Dniéper para que fuesen bautizados en masa. Lo que no cuentan las crónicas es qué hizo Vladimir, tras bautizarse, con sus otras siete esposas y las ochocientas concubinas que se le atribuían.

IV

Lugares de interés.
Siguiendo los pasos de los vikingos en la actualidad

EN ESCANDINAVIA

Dinamarca

En Copenhague está el Museo Nacional; la sección vikinga tiene una considerable colección de piedras rúnicas, utensilios, joyas, armas y maquetas de ciudades.

A pocos kilómetros de Copenhague se encuentra Roskilde, que fue la antigua sede de los reyes daneses. Bajo las aguas del fiordo se encontraron cinco barcos hundidos que ahora se muestran en el museo. También hay una sala de vídeo donde se ve el proceso completo que siguieron los barcos tras su descubrimiento.

En la isla de Fionia están los restos de la antigua fortaleza de Trelleborgy, el barco-tumba de Ladby, único enterramiento con barco encontrado en Dinamarca, perteneciente a un jefe potentado, aunque su cuerpo no se encontraba en la tumba; se supone, como ha ocurrido en otros casos, que sus sucesores cambiaron los restos a un cementerio cristiano. También hay una exhibición de cómo estaría el barco justo antes del enterramiento. En verano hacen un mercado vikingo y un «Día del fiordo», dedicado a la divulgación de la arqueología. Muy cerca, en Bytoften, hay una casa reconstruida. En la misma isla se encuentra Glavendrup, donde está la piedra rúnica con la inscripción más larga encontrada en Dinamarca y un *skeppsättning* o barco de piedra (tumba con piedras simulando el contorno de un barco).

En la península de Jutlandia, esta el cementerio de Lindholm Høje, a las afueras de Aalborg, que permaneció cubierto por una capa de cuatro metros de la arena a consecuencia de una enorme tormenta que aconteció hace más de mil años. Hay restos de unas setecientas tumbas y un campo que fue abandonado justo mientras lo araban. El cercano museo muestra algunos objetos encontrados en las tumbas; también hay unos paneles donde se reconstruyen algunas escenas cotidianas de la vida en aquel lugar. Durante el verano se organiza un mercado y se representa una obra teatral al aire libre. En Fyrkat, cerca de Hobro, están los restos de una de las 4 fortalezas circulares que el rey Harald Dientezaul mandó construir en Dinamarca; cerca de allí han reconstruido una granja y hacen una representación teatral de temática vikinga a comienzos de junio. En Århus tienen expuestos objetos encontrados en las excavaciones arqueológicas de la ciudad en el Viking Museum, localizado en el sótano del Banco Nordea (Clemens Torv). En Moesgard, cerca de Arhus, está el Museo Prehistórico con una buena sección vikinga con piedras rúnicas coloreadas; también han construido reproducciones de una casa y una iglesia. En el mes de julio hay un importante festival vikingo en la

playa.

Piedra rúnica del Museo de Moesgard. A este tipo de imágenes se les llama «de rostro gesticulante». Tal vez represente a un *landvættir* o espíritu guardián de una región e incluso de una granja que no dejaría pasar a quienes llegasen con malas intenciones.

Siguiendo en Jutlandia, en Jelling se encuentran las más importantes piedras rúnicas de Dinamarca: las de los reyes Gorm y su hijo Harald Dienteazul. Dos grandes túmulos están separados por la iglesia que sustituyó al templo pagano. En el cercano lago Farup, hay una réplica de un *langskip,* al que le han dado el nombre de Jelling Orm, la serpiente de Jelling. En la ciudad de Ribe la más antigua de Dinamarca, hay un Museo de la Ciudad con una sección dedicada a los objetos encontrados en la antigua ciudad-mercado. A las afueras de Ribe está el Vikingecenter, poblado reconstruido con réplicas de varias casas, donde cada año se celebra el Ribe Viking Market.

Groenlandia

Cerca de Qassiarsuk están los restos y una reconstrucción de Brattahlid, la granja de Erik el Rojo. En el museo de la ciudad hay una sección dedicada a la época nórdica. En Dyrnaes, cerca de Narsaq, hay unas ruinas nórdicas.

Islas Feroe

En Torshavn, la capital, está el lugar donde se estableció la primera asamblea vikinga en el 825, llamada Logtingid. En Kvivik están los restos de una granja de los tiempos vikingos. En Vestmanna hay un Saga Museum con figuras de cera representando a los personajes históricos del período vikingo.

Noruega

En Oslo se encuentra el Museo de Barcos Vikingos, con los navíos de Oseberg y Gokstad, rescatados bajo la tierra y la turba después de mil años. Y el Museo de Historia, con una sección de la Edad del Hierro.

Museo de Barcos Vikingos, de Oslo, construido especialemente para acoger los barcos encontrados en Gokstad y Oseberg. Estos fueron navíos del siglo IX utilizados como tumbas para una mujer (posiblemente la reina Aga, madre de Halfdan el Negro y abuela de Harald el de Hermosos Cabellos) y un jefe guerrero (posiblemente Olaf Geirsatadalv, hijastro de Aga), tal como era la costumbre entre las personas ricas de aquellos tiempos.

Stiklestad, cerca de Trodheim, es famoso por dar nombre a una importante batalla en 1030, en la que murió Olaf Haraldsson, conocido poco después como san Olaf, frente a las tropas que, desde Dinamarca, organizó Knut el Grande. Pasado el tiempo, en el campo de batalla se levantó una iglesia, y, según se cuenta, el altar fue la misma piedra sobre la que Olaf descansó su cabeza justo al morir. Ahora también hay un centro cultural donde puede seguirse la evolución del rey santo noruego. Todos

los 29 de junio, aniversario de la batalla, se representa una obra musical.

En los alrededores de Haugesund está el Centro de Historia Nordvegen, la granja vikinga de Avaldsnes, el museo de Ryvarden y varios túmulos.

En Borg, archipiélago de Lofoten, está el Lofotr Vikingmuseum, levantado en el lugar donde se encontró una gran casa de ochenta y tres metros, la más larga conocida de la era vikinga. También tienen una réplica del barco de Gokstad.

Estatua de Ingolfur Arnarson, nacido en Noruega. Fue el primer colono estable de Islandia (874) y levantó su granja en lo que después llegaría a ser la capital del país, que él llamó Reykjavík (Bahía Humeante). Algunos restos de la misma se han encontrado en el actual barrio de Adalstraeti.

Islandia

En el campus universitario de Reykjavík se encuentra el Instituto Arni Magnusson, donde se conservan los manuscritos de las sagas que han sobrevivido. También hay una estatua de Ingolfur

Arnarson, fundador de Reykjavík y otra de Leif Eriksson, hijo de Erik el Rojo. El museo Reykjaví 871±2 muestra la historia de la ciudad en el tiempo de los primeros colonos.

A pocos kilómetros está Thingvellir, el lugar donde se estableció dicho *Althing* o 'parlamento'.

En Hafnarfjördur, a quince kilómetros de Reykjavík, hay un restaurante llamado Fjörukráin, construido al estilo de las edificaciones vikingas, donde se hacen fiestas vikingas. También organizan allí un festival bianual.

En Ingolfholdi hay un monolito de piedra conmemorando el lugar donde llegó el que se ha considerado como primer colono islandés, Ingolfur Arnarson. En Stöng se encuentran uno de los pocos restos arqueológicos de una granja vikinga. En Pjodveldisbaerinn hay una réplica de una casa de turba del tiempo de las sagas y una pequeña iglesia de madera.

En Borgames, cerca de donde estuvo la granja de Egil Skallagrimsson, está la tumba de su padre y una escultura homenaje al gran poema *Sonatorrek* (La pérdida del hijo). También está el Landnámssetur Ísland (Museo del Asentamiento en Islandia), con una exposición genérica sobre los primeros colonos y otra sobre el héroe local: Egil Skallagrimsson.

En Reykholt hay un centro cultural dedicado a Snorri Sturluson, a quien le debemos algunos de los mejores textos sobre los vikingos; la piscina redonda donde se bañaba con aguas termales fue reconstruida en 1959. En ese mismo lugar, puede verse la estatua que hizo Gustav Vigeland, regalo de Noruega (tal vez como compensación por haber sido un rey noruego quien instigase el asesinato de Snorri).

En Eirikstadir, están las ruinas de la casa donde vivió Erik el Rojo antes de trasladarse a Groenlandia y donde nació su hijo Leif el Afortunado. Ahora se ha construido una casa de piedra y turba siguiendo las proporciones de los restos que se han encontrado.

En Reykjanes está el museoVikingaheimar, donde se exhibe el barco *Íslendingur* (el Islandés), réplica del barco de Gokstad.

En Hvolsvöllur está el Saga Center, una exposición sobre el héroe local, Nial, protagonista de una de las sagas más importantes. Organizan excursiones siguiendo la ruta donde ocurrieron los hechos relatados en la saga.

Suecia

En el Museo de Historia de Estocolmo pueden verse numerosas piedras rúnicas, la mayoría procedentes de Gotland, y la llamada Sala del Oro, con cientos de joyas y monedas, incluyendo el *Tesoro de Timboholm,* el más importante descubierto hasta la fecha en Suecia.

Cerca de Estocolmo, a través del lago Mälar, se llega a la isla de Björko, donde estuvo el mayor centro comercial vikingo, llamado Birka, que también fue el primer asentamiento urbano de Suecia. Ahora sólo quedan numerosos túmulos. Lo demás hay que imaginárselo: la ciudad fortificada sobre el lecho rocoso, el embarcadero de madera donde llegaban mercaderes de lejanos países, el barrio comercial con sus casas de troncos. Una gran cruz metálica recuerda que hasta aquí llegó el monje Ansgar en su intento por cristianizar a aquellos bárbaros politeístas. Un museo recoge los objetos encontrados en los túmulos y varias maquetas de cómo pudo ser la ciudad en distintas épocas.

Historiska Museet (Museo de Historia), Estocolmo.

En Uppsala están los *kungshögarna,* grandes túmulos de los antiguos reyes, la iglesia que se erigió en el emplazamiento del legendario templo pagano donde se hacían grandes sacrificios. A la entrada de este lugar hay un museo. En el museo Gustavarium están expuestos todos los objetos encontrados en una tumba de la época vendel. En Sigtuna, partiendo desde el museo, se puede seguir la ruta de las piedras rúnicas que hay diseminadas por la ciudad. Foteviken, cerca de Malmo, es un poblado reconstruido que durante el verano recobra vida con actividades de todo tipo relacionadas con el período vikingo.

En la isla de Gotland está el Museo de Historia, con las mejores piedras rúnicas encontradas hasta la fecha. También los objetos que cada año salen a la luz cuando los campesinos preparan sus campos para la cosecha.

FUERA DE ESCANDINAVIA

Alemania

Schleswig fue una ciudad danesa (la antigua Hedeby), ahora alemana, donde se han rescatado unos 340.000 objetos, parte de los cuales se exhiben en el museo Wikinge Haithabu.

Canadá

En L'Anse aux Meadows, isla Newfoundland, cerca de la península de Labrador, hay una reconstrucción de la granja de los primeros colonos europeos en América. El lugar ha sido declarado por la UNESCO Patrimonio Histórico de la Humanidad.

Representación teatral de *El anillo de Balder,* de Manuel Velasco, en la 49 edición de la Romería vikinga de Catoira.

España

En el pueblo gallego de Catoira (Pontevedra) se celebra la Romería Vikinga, cada primer domingo de agosto, con el desembarco de dos barcos cargados de vikingos que atacan los restos de las murallas del Oeste; en estas murallas también se hace una representación teatral relacionada con los vikingos, en idioma gallego. En la Colegiata de San Isidoro, en León, hay expuesta una cajita de hueso con tapa metálica, recubierta con los típicos ornamentos vikingos. Es la única encontrada de este tipo y no se sabe nada acerca de su procedencia y uso.

Estados Unidos

En Moordead, Minnesota, está el Hjemkomst Center, con el barco del mismo nombre, réplica del Gokstad, y otra réplica de la *stavkirke* de Hopperstad. En junio organizan el Midwest Viking Festival. En Seattle, está el Nordic Heritage Museum, dedicado principalmente a la migración nórdica a Norteamérica, pero durante el verano organizan el festival Vikings Days, con la intervención del grupo recreacionista Vikings North America.

Finlandia

En el Museo Nacional, en Helsinki, hay una sección con bastantes restos arqueológicos vikingos. También hay algunos en el castillo de Turku. En el archipiélago de esta ciudad está la isla Rosala, donde se ha construido un poblado vikingo. En las islas Aland se organizan durante el verano los

mercados de Hlödver y Kvarnbo.

Francia

En el museo de la ciudad de Bayeux se encuentra el *Tapiz de Bayeux,* de setenta metros de largo y con 58 escenas que muestran la forma de vida, vestimentas, armas, barcos y animales de los normandos (descendientes de vikingos). En el jardín del Ayuntamiento de la ciudad de Ruán está la estatua de Rollon, el primer duque de Normandía, y en la catedral, su tumba y la de su hijo, Guillermo Espada Larga.

Irlanda

El Museo Nacional de Irlanda, en Dublín, tiene una colección con miles de objetos hallados en diferentes enclaves vikingos de la isla. Muchos de ellos fueron encontrados en Kilmainham-Islandbridge, uno de los mayores cementerios vikingos fuera de Escandinavia. En Wexford hay un museo al aire libre llamado Irish Heritage, con una casa vikinga y la reproducción de un barco.

Letonia

En la región de Grovina se han encontrado cementerios con numerosas tumbas y piedras rúnicas similares a las de Gotland (Suecia). En una isla del lago Araisi se encontraron los restos de una fortaleza, que ha sido reconstruida como un museo al aire libre.

Polonia

La actual isla de Wolin se llamó Jomsborg en tiempos vikingos y llegó a ser un importante asentamiento donde convivían varios pueblos en el siglo X. Un museo muestra los objetos encontrados en las excavaciones arqueológicas. Todos los años se celebra un festival de varios días de duración.

Reino Unido

En York se encuentra el Jorvik Viking Center, con una reconstrucción de la ciudad vikinga de Jorvik, incluyendo sonidos y aromas de aquella época. Algunos modelos humanos han sido reconstruidos a partir de los esqueletos encontrados en las excavaciones arqueológicas, usando las tecnologías utilizadas por los cirujanos plásticos para mostrar a sus clientes la evolución que experimentará su físico tras la posible intervención. Durante una semana del mes de febrero se celebra el multitudinario y espectacular Jorvik Viking Festival, donde cientos de personas escenifican grandes batallas, además de desfiles y otros acontecimientos sociales.

Entrada al Jorvik Viking Center, en la ciudad inglesa de York.

En la Isla de Man aún cuentan con un *Thing* de veinticuatro miembros que se reúnen en un lugar llamado Tynwald Hill, donde tenían lugar las asambleas vikingas, el 5 de julio. Allí hablan de asuntos relacionados con las leyes, que son leídas en *manx* (dialecto nórdico) e inglés.

En el Museo Nacional de Escocia, en Edimburgo, hay un esqueleto completo y armas y joyas rescatadas de restos arqueológicos. También una piedra rúnica y piezas del ajedrez encontrado en la isla de Lewis.

En Largs hay una torre conmemorativa por haber tenido allí lugar la última batalla entre vikingos y escoceses. En septiembre organizan un festival, con un simulacro de esta batalla. También está Vikingar, un centro vikingo con la reproducción del interior de una casa, un espectáculo audiovisual y una zona dedicada a los niños.

En Lerwick (islas Shetlands) se celebra a mediados del invierno un festival llamado Up Helly Aa con un desfile de cientos de vikingos iluminando la noche con antorchas y arrastrando un barco de guerra por las calles, que será más tarde incendiado. Fiestas similares se repiten durante las semanas siguientes en Nesting, Northmavine, Cullivoe y Brae.

V

Barcos y navegación

INTRODUCCIÓN

Los vikingos usaban dos tipos básicos de barcos, según el uso que le dieran: guerra o comercio. El *langskip,* o 'barco largo' (conocido popular e incorrectamente como *drakkar*), se usaba en las incursiones guerreras, ya que era la nave más rápida y manejable. Tenía un mástil abatible y una vela rectangular, pero cuando no había viento o la situación lo requería, sobre todo al maniobrar en aguas costeras y al adentrarse por los ríos, era impulsado a remo por los propios guerreros. Dependiendo del tamaño, la nave podía necesitar entre veinte y cincuenta remeros (en algunos casos, más), que se sentaban sobre los arcones donde guardaban sus pertenencias y, sobre todo, el botín fruto de los saqueos; también servía como asiento sobre el cual remar. En el centro de la cubierta y en el poco espacio que quedaba bajo las tablas se amontonaban sacos de cuero con las armas, los toneles de víveres y los odres de agua. Allí pasaba la tripulación todo el día a la intemperie; por la noche, si no podían acercarse a tierra, desplegaban una lona y hacían una especie de tienda común donde resguardarse; en esas ocasiones, que no podían cazar o robar comida, se alimentaban de sus reservas de carne y pescado secos.

Maqueta de un barco usado para el comercio en el lago Malar. Museo de Birka, Suecia.

El mascarón de proa solía ser una cabeza de dragón, que presumiblemente asustaría a los *landvættir* o espíritus protectores de la tierra a la que se dirigían. Por eso, este navío era llamado *dreki* (plural, *drekar).* También los había con cabeza de serpiente, que serían llamados *snekkjar.*

El otro barco típicamente vikingo era el *knar,* usado para el comercio o la colonización. Era más

lento pero, al ser mayor, disponía de espacio en el centro para almacenar mercancías y animales. No era tan maniobrable, pero era mucho más estable y podía transportar grandes pesos. Los mercaderes lo llevaban cargados de arcones, toneles, hatos de pieles y los demás bultos que constituían sus transacciones mercantiles. También era el navío que usaron los colonos cuando trasladaban sus propiedades a la nueva tierra.

También había otras embarcaciones más pequeñas y ligeras usadas para pescar o cruzar los lagos y fiordos, como los *schniggen, karv, feraringur* o *skeids.*

Todos los elementos de estos navíos fueron el resultado de siglos de observación, lo que permitió ir mejorándolos poco a poco hasta convertirlos en la gran obra de ingeniería vikinga. Los buenos timoneles, con muchos viajes de experiencia, se aprendían de memoria los perfiles de las costas cuando hacían navegación de cabotaje, pero en alta mar tuvieron que echar mano a su capacidad de observación y de aprovechar lo aprendido, lo que les llevó a saber interpretar cosas tan sutiles como las diferencias de tonalidades de las aguas, los ligeros cambios de temperatura, el vuelo de las aves marinas o la dirección y humedad de los vientos para saber dónde estaban y qué rumbo seguir. El puesto de timonel casi siempre era hereditario y un padre, además de instruir a su hijo, le legaba, seguramente en forma de poesía con funciones nemotécnicas, el perfil de las costas que él y sus predecesores habían surcado. Posiblemente, habría una camaradería especial entre estos pilotos, que les llevaría a intercambiarse ese tipo de información, fruto de tantos viajes y de una íntima relación con ese amigo/enemigo que era el mar.

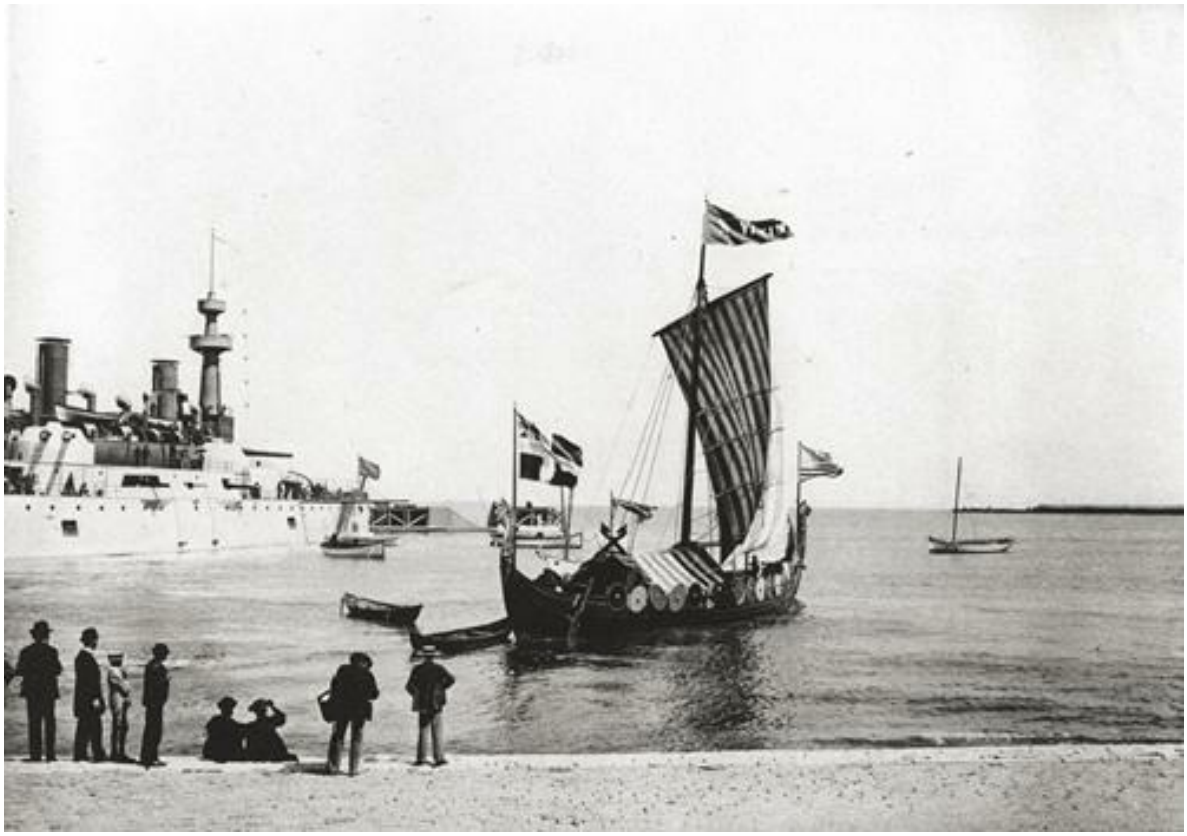
Las viejas sagas cuentan acerca de la utilización de cuervos llevados en jaulas: si, al soltarlos, regresaban pronto era señal de que no había tierra en las cercanías; si no regresaban, se seguía la dirección de su vuelo con la seguridad de encontrar tierra. También en alguna saga se habla de la *solarsteinn* o piedra solar; este objeto se supone que era una pieza de cuarzo con la propiedad de polarizar la luz, marcando con un leve cambio de color la posición del sol, por lo que era muy útil en

los días de cielo plomizo. También tenían el «tablero de sombras», consistente en una serie de círculos dibujados sobre una tabla. El espacio que marcaba la sombra de un palito indicaba, bastante a bulto, la latitud en la que se encontraba el barco.

RÉPLICAS DE BARCOS VIKINGOS

Los barcos vikingos rescatados en Noruega y Dinamarca —Gokstad, Oseberg y Tune (Museo de Barcos Vikingos, Oslo) y los 6 Skuldelev (Museo de Barcos Vikingos, Roskilde)— han servido para conocer en profundidad la manera que tenían los nórdicos de construir sus navíos.

Algunos de ellos han sido tomados como referencia para hacer réplicas, muchas de las cuales han demostrado la navegabilidad de los barcos originales haciendo rutas y travesías con unos medios similares a los de entonces. Los primeros de estos fueron el *Viking* y el *Leif Erikson,* realizando ambos, en distinto año, un viaje transoceánico desde Noruega a Estados Unidos.



El *Viking* en la Exposición Universal de Chicago (1894).

El *Viking,* réplica del barco de Gokstad, fue construido en los astilleros noruegos de Rødsverven, bajo la dirección de Magnus Andersen, como parte de la Exposición Universal de Chicago, que celebraba el 400 aniversario de la llegada de Colón a América. Con este barco, los noruegos quisieron dar también su punto de vista sobre la llegada de europeos al Nuevo Mundo tal como se contaba en algunas sagas vikingas.

En mayo de 1893 comenzó la recaudación de fondos para llevar a cabo el proyecto y en el otoño se comenzaron los trabajos en Sandefjord. Se cuenta, como anécdota, que para conseguir una quilla igual a la original (17 metros) tuvieron que conseguir un roble de veinticinco metros de alto de Canadá, porque ya no había árboles tan altos en Noruega.

En febrero del siguiente año, el barco fue botado en las aguas del Sandefjord ante ocho mil

espectadores, recibiendo el nombre de *Viking*. El 30 de abril, tras pasar por Christiania (Oslo), el barco partió de Bergen, llegando a Newfoundland, Canadá, veintiocho días después. Tras pasar por Nueva York, el *Viking* se dirigió a Chicago atravesando una ruta de ríos y lagos. El 12 de julio del 1893, el *Viking* llegó finalmente a Chicago, siendo recibido por cincuenta barcos de vapor y unos cien mil espectadores. La noticia del *Viking* cruzando el Atlántico fue comentada por la prensa internacional, quedando así establecida la certeza de los viajes vikingos a América. Esa travesía quedó descrita en el libro *Vikingefærden, en illustreret beskrivelse af «Vikings» reise i 1893* (Magnus Andersen, 1895).

Terminada la Exposición, el barco fue donado a la ciudad de Chicago, quedando bajo la administración del Chicago Park District. Durante un tiempo estuvo expuesto en el Museo de Ciencia e Industria, también construido con motivo de la Feria Colombina. Por algún motivo, en 1920 fue puesto en el parque Lincoln, prácticamente abandonado a la intemperie, con lo que comenzó a deteriorarse.

Tuvieron que pasar siete décadas hasta que la Scandinavian American Council se hiciera cargo del barco comprándolo por una cantidad simbólica (un dólar). El *Viking* fue trasladado al parque Good Temple, de la ciudad de Geneva, a unos sesenta kilómetros de Chicago. Allí permanece protegido por un pabellón transparente.

El *Leif Erikson* fue construido en Korgen, Noruega, en 1926. En mayo partía de Bergen al mando del capitán Gerhard Folgaro. Durante el trayecto, el barco se detuvo en las islas Shetland, las Feroe Islandia y Groenlandia, haciendo una larga parada en Terranova. Al año siguiente, el viaje continuó hacia Boston, para finalmente llegar a su destino, Duluth, Minnesota, el 23 de junio de 1927.

El *Leif Erikson* fue la segunda réplica de barco vikingo en hacer la travesía noratlántica.

El barco fue comprado por Emil Olsson, que lo donó a la ciudad de Duluth. Fue colocado en un parque, al aire libre, donde sufrió las inclemencias del tiempo y del vandalismo durante decenios. En los años ochenta del pasado siglo, el nieto de Emil Olsson inició un proyecto de recaudación de fondos para restaurar el barco y colocarlo bajo una estructura protectora. Actualmente, se encuentra en el Leif Erikson Park, Duluth, Minnesota.

De la treintena de réplicas que se han ido construyendo a partir del éxito del *Viking* y del *Leif Erikson,* se podrían destacar especialmente los dos más recientes: el noruego *Draken Harald Hårfagre* y el danés *Sea Stallion.*

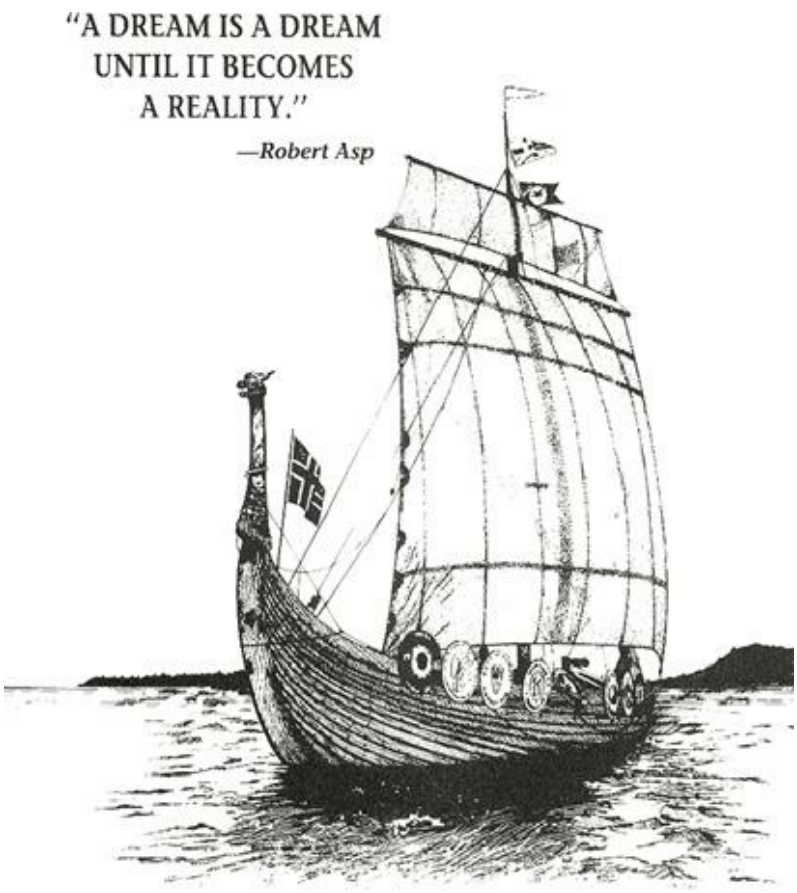
El *Draken Harald Hårfagre* fue nombrado así en memoria del rey que unificó Noruega, del que se decía que prefería estar en un barco en vez de un castillo. Construido en Haugesun entre 2010 y 2012, es lo que las antiguas crónicas noruegas llamaban un *25-Sesser* (veinticinco pares), un barco de veinticinco remos a cada lado. Como en este caso cada remo será movido por dos hombres, la tripulación completa está formada por cien personas a los remos y otras doce para el resto de las operaciones marítimas. Tiene treinta y cinco metros de largo y un desplazamiento de setenta toneladas.

LEIÐANGR

En el siglo XI, se proclamaron unas leyes relacionadas con la aportación de cada condado noruego al *Leiðangr* (sistema para organizar una flota en el caso de que alguna fuerza invasora pusiese en peligro al país). Todos los hombres libres estaban obligados a participar o contribuir y cada condado *(fylker)* debía aportar un número determinado de navíos según su espacio marítimo, desde los nueve de Namdølene hasta los ochenta de Trønderne, especificándose en cada caso el número de *sesser* ('pares de remos'), que a su vez indicaba cuántos hombres tenían que participar. La movilización completa de esta flota (310 buques) nunca se llevó a cabo.

El *Sea Stallion* (nombre internacional por el que se conoce al barco danés *Havhingsten fra Glendalough)* es una réplica del *Skuldelev 2* de Roskilde. En su viaje inaugural, hizo el recorrido inverso que el barco que le sirvió de modelo, ya que aquel fue construido por los vikingos en Dublín en 1042, siendo rescatado del fiordo de Roskilde, Dinamarca, en 1962.

Partiendo de Roskilde el 1 de julio del 2007, al mando de Carsten Hviid, tardó 6 semanas para cruzar el Mar del Norte, llegando el 14 de agosto a Dublín. El viaje puso a prueba tanto las cualidades del barco como de los miembros de la tripulación, que tuvieron que llevar un tipo de vida muy similar al de los vikingos de hace más de mil años, desarrollando al máximo su capacidad de convivencia en un espacio muy reducido (más o menos un metro cuadrado para cada uno). El viaje de regreso se haría al año siguiente, entre el 29 de junio y el 9 de agosto.



Hjemkomst Journey - 1982

Hay un tercer barco con viaje transoceánico digno de destacarse: el *Hjemkomst* ('volviendo a casa', en noruego), al que se podía definir como «el sueño de Robert Asp», que hizo el viaje en sentido contrario. Construido al modo del barco de Gokstad en la localidad norteamericana de Moorhead, Minnesota, tuvo su viaje inaugural el 9 de agosto de 1980, pero no sería hasta año y medio más tarde cuando iniciase su viaje hacia el Viejo Mundo (mientras tanto, había estado expuesto en el Minneapolis Institute of Arts). Hizo su travesía atlántica sobreviviendo a una galerna y finalmente llegó a Bergen el 19 de julio. Después estuvo en el puerto de Oslo durante un año, hasta que fue transportado hasta Cleveland y, de allí, a Moorhead, donde fue hecho, quedando instalado en el Viking Ship Park.

LISTA DE RÉPLICAS DE BARCOS VIKINGOS

- *Dreknor* - Cherbourg, Normandía, Francia
- *Freja Byrding* - Hejlsminde, Dinamarca
- *Frederikssund* – Catoira, Galicia, España
- *Fyrdraca* – Missouri, Estados Unidos
- *Gaia* – Sandefjord, Noruega
- *Gyrfalcon* – Maryland, Estados Unidos
- *Havhingsten fra Glendalough* – Roskilde, Dinamarca
- *Heidrun* – Skælskør, Dinamarca
- *Helge Ask* – Roskilde, Dinamarca
- *Hjemkomst* – Hawley, Minnesota
- *Imme Gram* – Tønder, Dinamarca

- *Íslendingur* – Njarðvík, Islandia
- *Kraka* – Frederikssund, Dinamarca
- *Kraka Fyr* – Roskilde, Dinamarca
- *Leif Erikson* – Duluth, Minnesota, Estados Unidos
- *Lindheim Sunds* – Ollerup, Dinamarca
- *Munin* – Vancouver, British Columbia, Canadá
- *Nidhug* – Lundby Strand, Dinamarca
- *Ottar* – Roskilde, Dinamarca
- *Randaros* – Randers, Dinamarca
- *Ratatosk* – Reino Unido
- *Redwolf* – San Antonio, Estados Unidos
- *Roar Ege* – Roskilde, Dinamarca
- *Røskva* – Skælskør, Dinamarca
- *Sae Hrafn* – Maryland, Estados Unidos
- *Sebbe Als* – Augustenborg, Dinamarca
- *Sif Ege* – Frederikssund, Dinamarca
- *Skelmir* – San Antonio, Texas, Estados Unidos
- *Skogar Þrostur* – Connecticut, Estados Unidos
- *Torres de Oeste* – Catoira, Galicia, España
- *Viking* – Geneva, Illinois, Estados Unidos
- *Viking Saga* – Newfoundland, Canadá
- *Wulfwaig* – Oklahoma City, Estados Unidos
- *Yrsa* – Missouri, Estados Unidos

Uno de los barcos de Catoria.

VI

Cronología de la era vikinga

793 Saqueo del monasterio de Lindisfarne.

795 Primeros saqueos en Escocia e Irlanda.

799 Primer ataque a Aquitania por parte de noruegos procedentes de Irlanda.

810 El rey danés Godfred ataca la región de Frisia (actuales Países Bajos) con doscientos barcos.

814 Muere Carlomagno, quedando su imperio fragmentado.

823 El primer misionero cristiano, el arzobispo Ebo de Reims, llega a Dinamarca.

826 El obispo germano Ansgar llega a Hedeby y otras ciudades danesas.

830 Visita de Ansgar a Birka. El rey Björn le autoriza a predicar.

834 Primera gran incursión contra las tierras cristianas. Dorestad, en Frisonia, la ciudad más rica de Europa, es asaltada e incendiada.

839 Los vikingos suecos llegan a Constantinopla, donde son llamados varegos.

841 Fundación de Dublín.

843 Primer ataque importante de los daneses al Imperio Carolingio. Incendian Ruán y provocan una masacre en Nantes.

844 Primeros ataques a las costas hispanas. Incendian y saquean Sevilla, tras pasar por las costas gallegas y Lisboa.

845 Primer saqueo de París.

845 Embajada de Al-Ghazal, en nombre de Abderramán ii, a un reino vikingo.

850 Construcción de las primeras iglesias cristianas en Hedeby y Ribe.

850 Establecimiento en las islas Orcadas y Shetland.

850 Se entierra el barco de Oseberg y se construye el de Gokstad. Ambos serían encontrados casi intactos un milenio después.

852 Ansgar inicia su segunda misión evangelizadora por Suecia. Esta vez no será tan bien recibido.

857 De nuevo, París es incendiada y saqueada.

862 Vikingos suecos acaudillados por Rurik toman posesión de la población eslava que pasaría a llamarse Novgorod (Ciudad Nueva).

866 Los varegos sitian la ciudad de Constantinopla hasta que consiguen permiso para negociar libremente.

867 Conquista de la ciudad de York, que será el centro del reino vikingo en Inglaterra (Danelag).

872 El rey Harald, el de Hermosos Cabellos, unifica Noruega.

874 Se inicia la colonización de Islandia.
882 Se unifican Novgorod y Kiev en el Reino Rus, origen del futuro imperio ruso.
885 Sitio de París durante un año.
907 Los varegos intentan sitiar otra vez Constantinopla.
911 El rey francés Carlos el Calvo cede los territorios que se llamarán Normandía a Rollón y sus hombres.
922 El embajador persa Ibn Fadlan escribe su crónica acerca de los vikingos que conoció en el país de los búlgaros.
933 Se establece el estado islandés, siendo el único sin monarquía en la Europa medieval.
944 Los varegos consiguen del emperador de Bizancio un tratado comercial especialmente ventajoso.
954 Finaliza el Danelag con la muerte del rey Erik Hachasangrienta.
960 Harald Dienteazul de Dinamarca es bautizado y cristianiza Dinamarca.
965 Se cierran muchas minas de plata árabe, lo que hace que el comercio con oriente comience a decaer.
970 Vikingos daneses, tras haber combatido en Normandía, intentan asaltar Santiago de Compostela.
975 Se abandona la que fue próspera ciudad sueca de Birka.
977 Descubrimiento de Groenlandia.
980 El emperador de Bizancio recluta mercenarios vikingos para su guardia personal.
985 Muere en Islandia Egil Skallagrimsson, el mejor poeta vikingo.
986 Erik el Rojo establece la primera colonia de Groenlandia.
987 Muere Harald Dienteazul y es enterrado en Roskilde.
988 El príncipe rus Vladimir se convierte convierte al cristianismo y hace que sus súbditos se bauticen en masa en el río Dniéper.
989 Vladimir manda seis mil hombres para ayudar al emperador Basil II. Ese será el embrión de la Guardia Varega que protegerá a los emperadores de Bizancio.
991 Se alían los reyes Olaf Tryggvason de Noruega y Sveind Barbapartida de Dinamarca contra Inglaterra, donde consiguen cobrar un danegeld de 22.000 libras de plata.
1000 La Asamblea de Islandia decreta la conversión al cristianismo.
1000 Llegada al continente americano (Vinland) de Leif el Afortunado, hijo de Erik el Rojo.
1001 El rey inglés Ethelstan ordena la muerte de todos los daneses que se encuentren en su territorio.
1013 Tras doce años de ataques, Sveind Barbapartida conquista Inglaterra y se hace coronar.
1014 El rey irlandés Brian Boru derrota definitivamente a los vikingos en la batalla de Clontarf.
1016 Canud el Grande, hijo de Sveind, es proclamado rey de Inglaterra.
1027 Canud el Grande peregrina a Roma.
1030 El rey Olaf Haraldson de Noruega muere en la batalla de Stiklestad. Poco después se le nombrará santo.
1042 Muere Harthknud, último rey vikingo de Inglaterra.
1049 El rey Harald Harðráði de Noruega incendia la ciudad danesa de Hedeby.

1066 Harald Harðráði llega a Inglaterra para reclamar el trono, pero es derrotado en la batalla de Stamford Bridge. Eso lo conseguirá unos días después el normando Guillermo el Conquistador, tras salir victorioso en la batalla de Hastings.

Bibliografía

LAS FUENTES LITERARIAS

Textos clásicos

MASSILIA DEPITEAS. *Del océano*. Allá por el 330 realizó un arriesgado viaje por aguas del norte, hasta llegar a una isla a la que llamó Última Thule. De regreso, pasó por las costas noruegas y fue el primero en escribir el nombre de Escandinavia.

PTOLOMEO DEALEJANDRÍA. *La Geographia*. Del siglo II, en la que menciona algunas partes de Dinamarca y Suecia.

Textos nórdicos

El Libro de la toma de la tierra, donde se recoge la historia de la primera generación de colonos.

Las sagas islandesas, tanto las anónimas como las firmadas por Snorri Sturlusson

GRAMMATICUS, Saxo. *Gesta Danorum*. En la que narró la historia danesa.

STURLUSSON, Snorri. *Heimskringla (El Círculo del Mundo)*. Es una historia de los reyes noruegos escrita por el islandés en torno al 1230. Este nombre se le puso a partir de las copias que se hicieron en el siglo XVII uniendo las dos primeras palabras de la segunda página (la primera se había perdido). Contiene las siguientes sagas:

- *Saga de los Ynglingos*
- *Saga de Halfdan el Negro*
- *Saga de Harald el de Hermosos Cabellos*
- *Saga de Hákon el Bueno*
- *Saga del rey Harald Piel Gris*
- *Saga del jarl Hákon*
- *Saga del rey Olaf Tryggvason*
- *Saga de Olaf el Santo*
- *Saga de Magnus el Bueno*
- *Saga de Harald el Severo*
- *Saga de Olaf el Tranquilo*
- *Saga de Magnus el Descalzo*
- *Saga de Sigurd el Cruzado*
- *Saga de Magnus el Ciego*

- *Saga de los hijos de Harald*
- *Saga de Hakon Espada Ancha*
- *Saga de Magnus Erlingson*

Textos no escandinavos

Los *Annales* del imperio de Carlomagno *(Francorum, Fudlenses, Xantenses, Bernitiani, Vedastini),* que cuentan las atrocidades que sufrió el imperio en las sucesivas oleadas de asaltos vikingos.

Crónica Anglosajona. Basada en un conjunto de manuscritos que comenzaron a escribirse a finales del siglo IX, en la que se cuenta la historia de la Inglaterra de Alfredo el Grande, con la correspondiente inclusión de los vikingos que bajo su reinado asaltaron y/o se establecieron en Inglaterra.

Vita Ansgarii, biografía de Ansgar, arzobispo de Hamburg-Bremen, que hizo dos viajes evangelizadores a tierras danesas y suecas, por lo que recibió el apodo de «apóstol del norte».

AL-BAKRI, Abu Abdullah. *Kitâb al-Masâlik wa'l-Mamâlik* (El Libro de Carreteras y de Reinos) Historiador hispanoárabe del siglo XI que recopiló informes de viajeros y mercaderes con detalles sobre la presencia vikinga en el Mediterráneo.

OROSIO (trad.). *Historiae Adversus Paganos,* traducción sajona del presbítero lusitano (siglo IV), a la que añadieron dos crónicas viajeras con temas relacionados con los vikingos: una de Inglaterra a Hedeby y otra por la costa norte de Noruega.

SAINT-QUENTIN, Dudo de. *Historia Normannorum*. Escrita entre 1015 y 1030, en la que se recoge la historia de Normandía desde varios relatos de tradición oral.

Dibujo de Gerhard Munthe para el capítulo correspondiente a la *Saga de los Ynklingos* en la *Heimskringla* (J. M. Stenersen & Co, 1899).

Sobre Kievan Rus

Crónica de Novgorod. Se supone que tiene una parte suprimida en la Crónica de Néstor.

Paterikon (Vidas de santos). Monasterio de las Cuevas de Kiev.

Russkaia Pravda, primer código de leyes.

Anónimo. *El Cantar de las huestes de Ígor*. Escrita en eslavo antiguo a finales del siglo XII, relata la campaña del príncipe Ígor Sviatoslávich, de Nóvhorod-Síverski (1185) contra los cumanos (otro pueblo de las estepas).

Constantino VII Porfirogéneta. De administrando imperio. Libro de consejos a su hijo y futuro emperador Romano I,
donde le cuenta la historia de los pueblos limítrofes (unas veces aliados, otras enemigos) del imperio. El título original griego era *Pros ton idion yion Romanon* (A nuestro propio hijo Romano). Es el único documento donde se citan los rápidos que los varegos debían atravesar antes de llegar a la desembocadura del Dniéper, todos ellos con nombres nórdicos.

Hilarión. Sermones sobre la Ley y la Gracia. Escritos por el arzobispo metropolitano de Kiev, en los que hay una propuesta para la canonización del príncipe Vladimir en base a sus méritos por la cristianización de los rus.

Liudprando de Cremona. Relatio de legatione Constantinopolitana ad Nicephorum Phocam. Sobre su estancia (968-969) como embajador en la Bizancio del emperador Constantino VII Porfirogeneta.

Néstor. Crónica Primaria. Se recogen crónicas bizantinas, leyendas populares, sagas nórdicas y crónicas militares.

VV. AA. *Annales Bertiniani* (Los anales de San Bertín). Se cita lo que contaron unos vikingos varegos que regresaban a su tierra a través de la Alemania del emperador franco Ludovico Pío.

Las crónicas de los viajeros o embajadores Ibn Khordadbeh, Ibn Rustah e Ibn Fadlan

BIBLIOGRAFÍA GENERAL EN ESPAÑOL

Textos clásicos

Anónimo. *Beowulf*. Roa Vial, Armando (trad.). Barcelona: Norma, 2006.

–, *Beowulf*. Franco, Gerardo (trad.). Argentina: Cygnus Regalis, 2007.

Baladas épicas feroesas: antología bilingüe. González Campo, Mariano (trad.). Madrid: Miraguano Ediciones, 2008.

Gramaticus, Saxo. *Historia danesa*. Valencia: Tilde, 1999.

Guyot, Ch. y Wegener, E. *Cuentos de los vikingos: extraídos de las antiguas sagas*. Palma de Mallorca: Jose J. de Olañeta, 1997.

Historia de los gotlandeses. GONZÁLEZ CAMPO, Mariano (trad.). Milán: IPOC, 2011.

IBÁÑEZ, Santiago (ed.). *Sagas islandesas de los tiempos antiguos*. Madrid: Miraguano Ediciones, 2007.

–, *Sagas islandesas: Saga de Odd Flechas; Saga de Hrolf Kraki*. Madrid: Gredos, 2003.

MAGNO, Olao. *Historia de las gentes septentrionales*. Madrid: Tecnos, 1989.

Poesía antiguo-nórdica. Madrid: Alianza Editorial, 1993.

Saga de Bosi. GONZÁLEZ CAMPO, Mariano (trad.). Valencia: Tilde, 2003.

Saga de Erik el Rojo. BERNÁRDEZ, Enrique (trad.). Madrid: Nórdica Libros, 2011.

Saga de los feroeses. GONZÁLEZ CAMPO, Mariano (trad.). Madrid: Miraguano Ediciones, 2008.

Saga de Fridthjof el Valiente y otras sagas islandesas. IBÁÑEZ, Santiago (trad.). Madrid: Miraguano, 2009.

Saga de Gisli Sursson. FERNÁNDEZ ROMERO, J. Antonio (trad.). Valencia: Tilde, 2001.

Saga de los habitantes de Eyr. FERNÁNDEZ, M. Pilar y MANRIQUE, Teodoro (trads.). Valencia: Tilde, 2000.

Saga de Hervör. GONZÁLEZ CAMPO, Mariano (trad.). Madrid: Miraguano Ediciones, 2003.

Saga de las islas orcadas. DÍAZ VERA, Javier (trad.). Barcelona: Minotauro, 1999.

Saga de Kormak. DIMAS, Agustí (trad.). Alfragide, Portugal: Ed. Teorema, 1985.

Saga de Nial. BERNÁRDEZ, Enrique (trad.). Madrid: Siruela, 2003.

Saga de Ragnar Calzas Peludas. IBÁÑEZ, Santiago (trad.). Valencia: Tilde, 1998.

Saga de los volsungos. DÍAZ VERA, Javier (trad.). Madrid: Gredos, 1998.

Saga de Yngvar el Viajero y otras sagas legendarias islandesas. IBÁÑEZ, Santiago (ed.). Madrid: Miraguano Ediciones, 2011.

Sagas islandesas. BERNÁRDEZ, Enrique (trad.). Barcelona: Espasa Calpe-Colección Austral, 1984.

STURLUSON, Snorri. *Alucinación de Gylfi*. Madrid: Alianza Editorial, 1984.

–, *Edda mayor*. LARATE, Luis (trad.). Madrid: Alianza Editorial, 1986.

–, *Edda menor*. LARATE, Luis (trad.). Madrid: Alianza Editorial, 1984.

–, *Saga de los Ynglingos*. IBÁÑEZ, Santiago (trad.). Valencia: Tilde, 2002.

–, *Textos mitológicos de los edda*. BERNÁRDEZ, Enrique (trad.). Madrid: Miraguano Ediciones, 1998.

VV. AA. *Saga de los groenlandeses. Saga de Eirik el Rojo*. Casariego Córdoba, Antón y Casariego Córdoba, Pedro (trads.). Madrid: Siruela, 2010.

Libros de historia

ATKINSON, Ian. *Los barcos vikingos.* Madrid: Akal, 1990.

BARTHELEMY, Pierre. *Los vikingos.* Madrid: Martínez Roca, 1989.

BERNÁRDEZ, Enrique. *Los mitos germánicos.* Madrid: Alianza Editorial, 2002.

BOYER, Regis. *La vida cotidiana de los vikingos.* Palma de Mallorca: José J. de Olañeta, 2000.

CIVARDI, Anne y Graham-Campbell, James. *Los vikingos.* Madrid: PLESA, 1986.

COHAT, Yves. Los vikingos, reyes de los mares. Madrid: Aguilar Universal, 1989.

DOZY, Reinhart P.A. *Los vikingos en España.* Madrid: Polifemo, 1987.

GIBSON, Michael. *Vikingos.* Barcelona: Molino, 1981.

GRAF OXENSTIERNA, Eric. *los vikingos.* Barcelona: Caralt Editor, 1977.

GRAHAM-CAMPBELL, James. *Orígenes de la cultura escandinava.* Barcelona: Folio, 1993.

GRIFFITH, Paddy. *Los vikingos, el terror de Europa.* Barcelona: Ariel, 2004.

GUERBER, H. A. *Los vikingos.* Madrid: M.E. Editores, 1995.

HALL, Richard. *El mundo de los vikingos.* Madrid: Akal, 2008.

HAWORTH-MADEN, Clare. *Mitos y leyendas de los vikingos.* Madrid: Edimat Libros, 1999.

HEATH, Ian. *Los vikingos.* Madrid: Ediciones del Prado, 1995.

JONES, Gwyn. *El primer descubrimiento americano.* Barcelona: Orbis, 1986.

–. *La saga del Atlántico Norte.* Barcelona: Oikos-Tav, 1992.

LANCEROS, Patxi. *El destino de los dioses: interpretación de la mitología nórdica.* Madrid: Trotta, 2001.

PÖRTNER, Rudolf. *La saga de los vikingos.* Barcelona: Juventud, 1975.

VENTURA, M. del Mar de. *Pueblos del norte de Europa.* Madrid: Edimat, 2007.

WAHLGREN, Erik. *Los vikingos y América.* Barcelona: Ediciones Destino, 1990.

Los vikingos y sus predecesores (catálogo de exposición). *Museo Arqueológico Nacional, 1980.*

Vikings (catálogo de exposición). *Fundació «La Caixa», 1991.*

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA

Vikingos en la península ibérica

Crónicas medievales

Cristianas: *Annales Bertiniani, Chronicon Albeldense, Chronicon Sebastiani, Crónica de Sampiro, Historia Compostelana, Anales Complutenses, Anales Toledanos, Cronicón Iriense, Crónica de obispo Don Pelayo, Chronicon Mundi, Crónica Profética, Historia Gothica, Crónica de Santa María de Iria.*

Musulmanas: escritos de Ahmad al-Razi, Isa al-Razi, al-Kutyya, Abd Allah al-Bakri, Abu al-Idrisi, Abu al-Fida, ibn Idhari, ibn Kahldun, al-Nuwairi, Umaribn Dihyah.

Nórdicas: *Saga de san Olaf, Saga de la dinastía del rey Canuto, Saga de las islas Orcadas.*

Libros de historia actuales

ALMAZÁN, Vicente. *Gallaecia Scandinavica.* Vigo: Editorial Galaxia, 1986.

–. *San Olav, rey perpetuo de Noruega (capítulo 10, «San Olaf y España»).* Santiago de Compostela: Xunta de Galicia, 2002.

DOZY, Reinhart. *Los vikingos en España.* Madrid: Polifemo, Colección El Espejo del Navegante, 1987.

ERKOREKA, Andrés. *Los vikingos en Euskal Herria.* Getxo (Bilbao): Ekain, 1995.

ESLAVA GALÁN, Juan. *Templarios y otros enigmas medievales (un capítulo titulado «Los vikingos en España»).* Barcelona: Planeta, Colección Memoria de la Historia, 1996.

G. CAMPO, Mariano. *Al-Ghazal y la embajada hispano-musulmana a los vikingos en el siglo IX.* Madrid: Miraguano Ediciones, Colección Libros de los Malos Tiempos, 2002.

IZQUIERDO DÍAZ, J. Simón. *Os viquingos en Galicia.* Santiago de Compostela: Lostrego, 2009.

LAGARDA I MATA, Ferran. *Vikings a Menorca.* Les ràtzies dels «homes del Nord» a les Balears. Madrid: Minor, 2008.

MORALES ROMERO, Eduardo. *Historia de los vikingos en España.* Madrid: Miraguano, 2004.

–. *Os vikingos en Galicia.* Santiago de Compostela: Biblioteca de Divulgación de la Universidad de Santiago, 1997.

VV. AA. *Os viquingos en Galicia: mito e realidade.* A Coruña: Hércules de Ediciones, 2002.

VV. AA. *Los vikingos en la Península Ibérica.* Barcelona: Fundación Reina Isabel de Dinamarca, 2004.

Bibliografía del autor

VELASCO, Manuel. *La saga de Yago.* Madrid: Alcántara, 1999.

–, *Tras las huellas de los vikingos.* Madrid: Alcántara, 2000.

–, *Finlandia (suomi para los amigos)*. Málaga: Corona Borealis, 2004.

–, *Nacido en Vinland*. Madrid: Entre Líneas, 2004.

–, *Breve Historia de los Vikingos*. Madrid: Nowtilus, 2005.

–, *Breve Historia de los Celtas*. Madrid: Nowtilus, 2005.

–, *Erik el Rojo. Córdoba:* Arco Press, 2006.

–, *El anillo de Balder y otros cuentos vikingos*. Madrid: Tierra de Fuego, 2010.

–, *Thor, Tremendo Tronador*. Autoedición.

Blog general del autor: *manuelvelasco.wordpress.com*

Blog vikingo: *elDrakkar.blogspot.com*

Hágase amigo de **Breve Historia** en Facebook

Visite la web y descargue fragmentos gratuitos
de los libros, participe en los foros
de debate y mucho más.

nowtilus
www.nowtilus.com

BREVE HISTORIA de los... VIKINGOS

Manuel Velasco

La Breve historia de los vikingos relata la evolución del pueblo vikingo a lo largo de los pocos siglos que duró su existencia, desde el asalto al monasterio de Lindisfarne hasta la batalla de Stamfor Bridge, ambos curiosamente en suelo inglés.

Adéntrese en la increíble historia de estos incansables navegantes, piratas y mercaderes, artesanos y colonos. Descubra hasta el más pequeño detalle sobre su cultura, cómo se expandieron, su mitología, sus costumbres, su paso por la península ibérica, sus andanzas por Groenlandia, Normandía e Inglaterra. Conozca en profundidad a personajes como Erik el Rojo o Ingvar el Viajero y todo lo que sabían sobre barcos y navegación, incluyendo además temas que no suelen aparecer en los libros como sus creencias mágicas o una serie de apéndices dedicados a la cultura popular relacionada con los vikingos: cómics, videojuegos, literatura o cine.

BREVE HISTORIA
www.brevehistoria.com

Síganos en Facebook
www.facebook.com/brevehistoria

Visite la web y descargue fragmentos gratuitos de los libros, participe en los foros de debate temáticos y mucho más.